

**AÇÃO****ESPECIAL DEBULHADOS**

# GAMES

**30 NOVOS  
JOGOS  
75 DICAS**

## DONKEY 3

**ACABE O JOGO  
COM 103%**

- ★ 87 fotos
- ★ O mundo perdido
- ★ Todos os bônus,  
pássaros, moedas  
e chefes

MEGA/SATURNO

### SONIC 3D BLAST

As 7 esmeraldas e todos os  
chefes ✦ Seleção de Fases

PST/SAT/PC

### TOMB RAIDER

Até o final, com os 45  
segredos do game

**SAIU UM NOVO PLAYSTATION NO JAPÃO**



EDITORA  
AZUL

Edição Nº 113  
Março de 1997  
R\$ 3,50



ISSN 0104-1630

00113

9 770104 163000



# NÃO VAI SER POR CAUSA DA VOLTA ÀS AULAS QUE VOCÊ VAI DEIXAR DE SE DIVERTIR.

## DESTAQUES 16 BITS



### MARVEL SUPER HEROES

Todos os Super-Heróis e vilões reunidos num só game. Defenda a terra de Thanos e das forças do mal.

R\$ 109,90



### STREET FIGHTER ALPHA 2

Cart. de 32 Mega, com 18 lutadores. Tradução fiel da versão arcade. Somente para Super NES.

R\$ 114,90



### CHRONO TRIGGER

O RPG mais vendido de 1996, dos mesmos criadores da série Final Fantasy. Cart. de 32 mega, com 10 finais diferentes.

R\$ 114,90



### SUPER MARIO RPG

O primeiro RPG do maior herói do Super NES. Gráficos tridimensionais, armazenagem para até 4 jogos.

R\$ 109,90

## NINTENDO 64



2x R\$  
**235,00**  
OU 12x 58,62



### JOGOS JÁ DISPONÍVEIS:

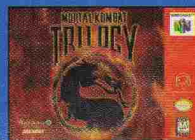
Cruis'n USA; Killer Instinct Gold; Mortal Kombat Trilogy; Super Mario Kart R; Super Mario 64; Star Wars: Shadows of The Empire; NBA Hang Time; Pilot Wings 64; Wave Race; Wayne Gretsky 3D Hockey.

### LANÇAMENTOS DE MARÇO:

Blast Corps; Turok: the Dinosaur Hunter.  
[ R\$ 119,90 cada ]

### ACESSÓRIOS NINTENDO 64:

Controle Adicional (R\$ 79,90)  
Cartão de Memória (R\$ 69,90)



## PLAYSTATION



2x R\$  
**225,00**  
OU 12x 56,15

### JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS (R\$ 89,90 cada):

Mortal Kombat Trilogy; Street Fighter Alpha 2; FIFA Soccer '97; Tekken 2; Tomb Raiders; Resident Evil; Formula One; King of Fighters '95; Destruction Derby 2; Ridge Racer Revolution; The Need for Speed; Crash Bandicoot; Samurai Shodown 3; Toshinden 2; Andretti Racing 96; Alien Trilogy; Die Hard Trilogy; Tobal Number 1; Rally Cross; Sentient; Jet Moto; Broken Helix; BattleSport; Herc's Adventures; e muitos outros.

## SATURN



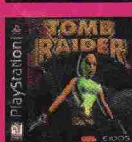
2x R\$  
**220,00**  
OU 12x 54,91

### JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS (R\$ 89,90 cada):

Street Fighter Alpha 2; King Of Fighters '95; Daytona USA: Championship Circuit; Sonic 3D Blast; Tomb Raiders; Mr. Bones; Formula 1 Challenge; Virtua Cop 2 com Arma [R\$ 114,90]; Ultimate Mortal Kombat 3; Sega Rally; Worldwide Soccer 97; X-Men Children; Alien vs. Predator; Fighting Vipers; Bug Tool; Dragon Force (RPG); Die Hard Trilogy; Bubsy 3D; Soviet Strike; BattleSport; Herc's Adventures; e muitos outros.

**OFERTA ESPECIAL\*: 1 CONSOLE + 1 GAME = 1 CONTROLE GRÁTIS**

## NOVIDADES PSX



Magic: The Gathering  
MechWarrior 2  
Cool Boarders  
Fatal Fury  
Mega Man 8  
Namco Museum Vol. 3  
NBA Hangtime  
The Need For Speed 2  
Suikoden  
Test Drive Off-Road  
[R\$ 89,90 cada]

## NOVIDADES SAT

Magic: The Gathering  
Mega Man 8  
Independence Day  
MechWarrior 2  
NBA Live '97  
Spider  
Syndicate Wars  
The Crow  
Dark Sun (RPG)  
Crusader: No Remorse  
[R\$ 89,90 cada]



IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE\*\* E IMPOSTO JÁ INCLUIDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE  
AGORA

**(011) 7295-9666**

E RECEBA  
EM SUA CASA

**DIRECTSHOPPING**

TAMBÉM NA INTERNET  
<http://www.dshop.com>



# START

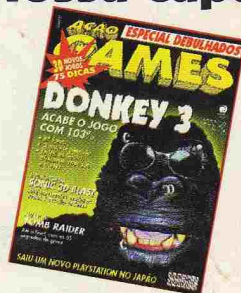
Nossa capa

## É hora de debulhar

Gente, Donkey Kong 3 e Sonic Blast invadiram as locadoras e foram atropelando quem estava na frente. É o que vocês poderão conferir no nosso Top Ten. Portanto, é hora de debulhar pra valer e foi o que fizemos nesta edição. É claro, não poderíamos deixar de fora o incrível Tomb

Raider, que está deixando muitos jogadores malucos. Tomb Raider vem em grande estilo e reinagura o selo The Best of Ação Games, dado apenas a jogos excepcionais. Para vocês não ficarem por fora das novidades, avaliamos e cotamos outros trinta lançamentos.

Um abraço da Equipe Ação Games



King Kong ganhou um visual radical para virar Donkey. Foto Universal Filmes. Computação gráfica: Tadeu C. Pereira. Edição de Arte: João Ailton O. de Andrade. Ideia: Equipe Ação Games

## X-Salada 4

O que aconteceu ao 3DO? E o 32X? Sonic no SNES? A galera pergunta, a gente responde.

## Shots 6

A Sony faz uma reforma no Playstation. Fatal Fury Special e Virtua 3 já estream nos Fliperamas.

## Dicas

- 17 Especial Sonic 3D Blast - Mega
- 26 Especial Tomb Raider - PST/Saturno & PC
- 36 Andretti Racing - PST
- 38 Contra - L. War Codes - PST
- 35 Die Hard Trilogy - PST
- 34 Machine Head - PST
- 36 Maui Mallard - SNES
- 35 Prince of Persia 2 - SNES
- 37 Project Overkill - PST
- 36 Street Fighter Alpha 2 - Saturno
- 34 Tobal No. 1 - PST
- 35 Toshinden Ura - Saturno
- 34 Twisted Metal 2 - PST
- 34 Virtua Cop 2 - Saturno
- 37 Wipeout XL - PST

## Jogo Rápido 8

- 11 Arc the Lad 2 - PST
- 8 Area 51 - Saturno
- 12 Bomberman B-Daman - SNES
- 12 Command & Conquer - Red Alert - PC
- 9 Command & Conquer - Saturno
- 13 Contra - Legacy of War - PST
- 9 Coolboarders - PST
- 8 Dragon Force - Saturno
- 12 FIFA Soccer 97 - PST
- 10 Fighters Megamix - Saturno
- 10 Fist - Saturno
- 11 Heaven's Gate - PST
- 11 Hyperduel - Saturno
- 12 Independence Day - PC
- 13 Jet Fighter 3 - PC
- 13 John Madden NFL '97 - SNES
- 9 Mega Man 8 - PST
- 13 NBA Live 97 - PC
- 10 Reloaded - PST
- 10 Soul Edge - PST
- 10 Space Jam - PST/Saturno
- 9 Star Wars - Dark Forces - PST
- 11 Super Football Champ - PST
- 9 Super Puzzle Fighter 2X - PST/Saturno
- 11 Super Technic Challenge - PST
- 13 Tecmo's Deception - PST
- 8 Victory Spike - PST
- 8 Virtua Cop 2 - Saturno
- 11 Wild Arms - PST
- 9 Winning Eleven 97 - PST

## DEBULHADOS ATÉ O FINAL!!

SNES

### DONKEY 3 COM 103% 18



Todos os bônus, pássaros, moedas e chefes, com 87 fotos indicativas

MEGA & SATURNO

### SONIC 3D BLAST 16

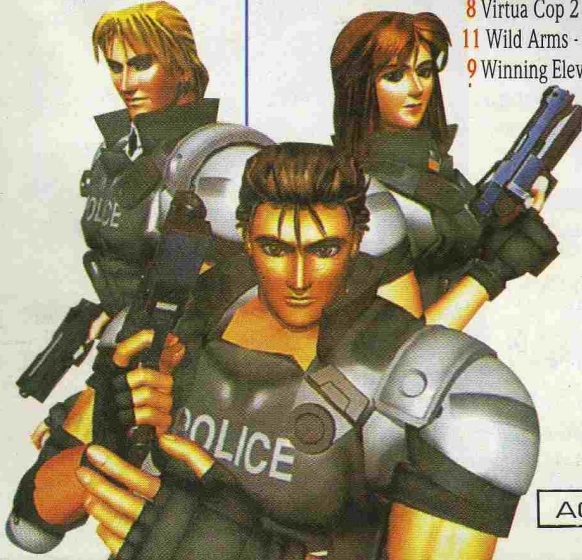
Como pegar as sete esmeraldas já no começo do game e detonar os chefes



PST, SAT & PC

### TOMB RAIDER 26

Os 45 segredos do descabelante game de Lara







## Ação Games agradece

Escrevi para lhes desejar Feliz Ano Novo e para parabenizá-los pela ótima edição de Natal, falando de tudo e me deixando tão bem informado sobre os jogos que sairiam no final do ano.

João Paulo Coelho da Silva  
São Paulo, SP

Obrigado João Paulo. E obrigado a todos os leitores do Brasil que nos escreveram parabenizando pela edição de Natal e nos desejando Boas Festas.



Direto de Street Alpha, uma Rose-Fatal que nocauteia qualquer um. Visual dos sonhos do Daniel Castro Azevedo, de Charqueadas, RS

## 3DO em baixa

Adoro essa revista, é a melhor que já li. Mas vocês poderiam fazer mais matérias sobre jogos do 3DO.

Tiago J. Adami  
Dois Vizinhos, PR

Caro Tiago, infelizmente a carreira do 3DO 32 Bits praticamente acabou. A empresa não conseguiu vender o suficiente para atingir sequer 10% do total de videogames norte-americanos e, por isso, quase não há mais jogos para ele.

Como já noticiamos, o 3DO 64 Bits e a placa M2 empacaram e ninguém sabe se vão ou não sair. A decisão será tomada pela Panasonic, que agora é dona do projeto. Segundo a revista norte-americana EGM, a placa M2 e o novo console poderão sair até o meio deste ano e o primeiro jogo seria um tal de D2.

## Senhas inúteis no Fifa 96

Eu só jogo Fifa 96 de Mega e toda vez que ganho um campeonato aparece uma senha que não resulta em nada. Aonde devo digitar a senha? O quê eu faço?

Rogério C. da Silva  
Brasília, DF

Caro Rogério, o local correto para digitar as senhas é a tela de Opções. Mas a maioria das senhas do Fifa 96 não resulta em nada mesmo e ninguém sabe porque. Conforme-se!

## PC Warcraftmania

Eu gostaria que vocês ao menos comentassem meu fax senão cabeças vão rolar!!!! (brincadeira). Bem pessoal, eu queria saber quando a Blizzard vai lançar o novo Warcraft.

Bernardo Martins da Luz  
Porto Alegre, RS

Caro Bernardo, por favor, não nos mande uma carta-shouriken ok? Quanto ao novo Warcraft, só podemos afirmar que deve sair muito em breve, pois suas novas versões costumam aparecer juntas com as de Command & Conquer e a nova versão deste jogo acabou de sair.

## Empacou geral?

Aproveite o serviço de ajuda dos fabricantes para se salvar nos momentos difíceis.

**Sega:** Tec Toy Hot Line - (011) 861-3533. Dá estratégias e dicas.

**Nintendo:** Playtronic Power Line - (011) 5505-4460. Dá estratégias mas não dá dicas.

## O Apocalipse dos consoles

Os jogos do Sega CD sumiram. Ele acabou? E o 32X, também acabou? Enfim, Mega e SNES vão acabar?

Rodrigo C. Cozzo  
São Paulo, SP

Galera, vamos pôr os pingos nos "is". O acessório 32X acabou no exterior, mas a Sega ainda lança alguns novos jogos para o Sega CD. No Brasil, a Tec Toy ainda vende o Sega CD, mas só consegue lançar poucos jogos para ele. Quanto ao Mega e SNES, vai demorar algum tempo até que acabem, mas o volume de novidades já diminuiu muito no exterior. No Brasil, Playtronic e Tec Toy continuam lançando jogos mensalmente para os dois videogames e não têm planos de parar.

## Pitfall - Mayan Adventure (Mega)

Gostaria de saber se há um truque para seleção de fases.

Rafael Eduardo V. G. Oliveira  
São Paulo, SP

Há sim, Rafael: Na tela de apresentação, aperte B, →, A, ↓, →, ↑, B, ←, A, →, ↑, A, ↑.

## Jungle Strike (Mega)

Preciso das senhas a partir da Missão 5.

Bruno P. Piacentini  
Florianópolis, SC

Aí vão elas, Bruno:  
Missão 5: VN4D3746JKN  
Missão 6: W5FBV4MPYRM  
Missão 7: T4PZXL6MHZD  
Missão 8: 7GK9N4CZJKN  
Missão 9: N4SG3BVWTDV



Kitana detona Scorpion e esfria o ambiente. Tatiane Tacchi D. Campos, de Sete Lagoas, MG



## Desert Strike (SNES)

Estou cansado de tanto tentar e não consigo passar da Fase 3.

Haynes Hid Fraiha Filho  
Mirassol, SP

Manda ver Haynes: Fase 4: JS5R8M8 e Final: W9CSP38

## Confusão nos anúncios

Na edição nº 111 vocês disseram que não estava confirmado MK Trilogy para Saturno. Mas eu vi um anúncio do jogo na revista EGM, com preço e tudo.

Bruno A. B. Júnior  
Campinas, SP

Se liga Bruno: o anúncio na EGM saiu por engano ou é trapaça. Continua não havendo previsão de lançamento de MK Trilogy para Saturno.

Por que vocês só apresentaram três games do Nintendo 64 para o Natal, já que até os anunciantes têm mais jogos disponíveis?

Mikio E. Júnior  
Londrina, PR

Mikio, só saíram três games viáveis até o Natal, pois o quarto era o tal de xadrez em japonês. Mas já publicamos os demais lançamentos do N64 depois da data em que você postou sua carta. Quanto aos anúncios, é o seguinte: os importadores anunciam o jogo assim que têm confirmada a data de seu lançamento nos States. Ou seja, eles oferecem o jogo para compra antes dele ser lançado.



Chun-li, Psylocke e Mileena posam na montagem do time de The King of Fighters '97. Delírio do Éber "Zizo" Ferreira Queiroz, de Lagoa Santa, MG

## DETONADOR BOM DE BOLA

Walter Casagrande Jr., ou Casão, como a torcida corintiana costuma chamá-lo, tem uma longa história com os games. "Sou do tempo em que pegava mal freqüentar fliperamas". Mesmo assim, Casão não se importava e curti os pinballs de montão. Depois disso, ele passou pelo Atari, Nintendo e hoje em dia, quando não está cuidando de sua clínica de fisioterapia e nem apresentando o programa "89 Gol" na rádio 89 FM (SP), se diverte com um Super NES. "Gosto de games de corrida como o do Nigel Mansell e Top Gear. Também curto um Fifa Soccer e com meus filhos (Victor, 10 anos, Leonardo, 7 anos e Simon de 3) jogo carts de aventura como



Foto Fábio Cois

Casão falando ao microfone da Rádio 89 FM de São Paulo

Super Mario". Para a alegria da garotada, o paizão promete comprar um Nintendo 64.

## Pirataria para rolar de rir

Gostaria que vocês publicassem dicas para o Campeonato Brasileiro de SNES.

Thiago Caetano V. de Azeredo  
Cachoeiro do Itapemirim, ES

Mais dois carts pirataços pintaram aqui no Sul. International 2 para o Mega é igualzinho ao do SNES, mas os gráficos ficaram inferiores. Já Sonic 4 para SNES é adaptado de Ligeirinho e o Sonic entrou no lugar dele. O curioso é o marcador de fases: o Super Mario está numa gaiola e fica pulando quando você salva a fase.

Alexandre de O. Rodrigues  
Porto Alegre, RS

Sabemos que esses cartuchos estão rolando, mas pedir dica já é demais! Ação Games é contra a pirataria. Quanto à sacanagem que fizeram com o Super Mario, ela é imperdoável. Mas que piratas caras-de-pau!!!

## Atenção galera:

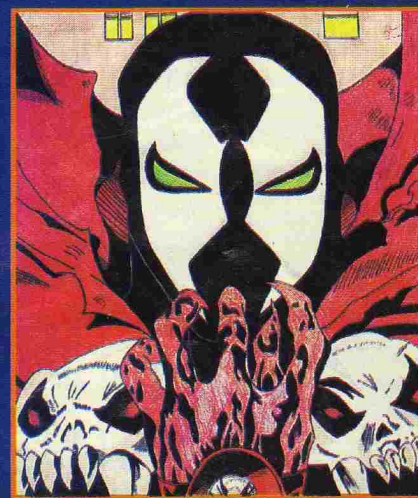
Ação Games não tem assinatura. Você pode comprar as seis últimas edições recolhidas das bancas pedindo ou escrevendo para a Dinap: (011) 868-3038, Fax (011) 868-3018, Caixa Postal 2505, Osasco, SP.

## Do fundo do baú

Vale a pena comprar o Laser Active da Pioneer? Ele está custando R\$ 750,00 por aqui e nem sei o que ele roda.

Israel de Souza Saraiva  
Caxias do Sul, RS

Caro Israel, caia fora! O Laser Active é um projeto de plataforma multisistemas que deu errado. Nem pense em comprar pra debulhar games. OK?



Spawn chama pra briga! Rodrigo G. Vicentini, de São Paulo, SP





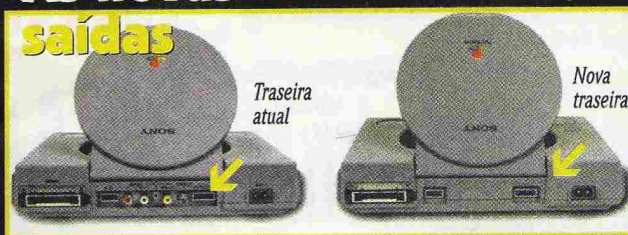
PLAYSTATION

# Sony lança um novo modelo

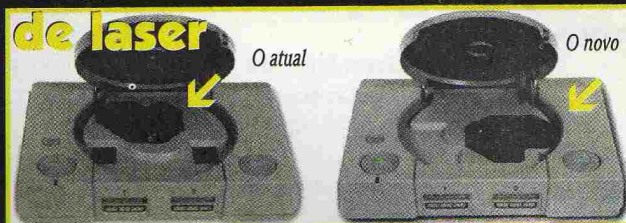
Um novo Playstation, com muitas mudanças, foi posto à venda nas lojas do Japão em janeiro. Um pouco antes, no final do ano, a Sony já havia começado a trocar os canhões de laser feitos em plástico (que quebravam sem parar) por outros em alumínio. Agora, as mudanças são maiores e foram feitas para facilitar a fabricação e reduzir os custos, garantindo o preço atual de US\$ 199,00 no Japão e Estados Unidos.

A principal mudança foi para pior: as saídas específicas para áudio e vídeo e para cabo de Super-VHS foram substituídas por duas

## As novas saídas



## O canhão de laser



saídas multisseriais. Internamente, o PST ganhou uma placa metálica para proteger o chip central e a posição do canhão de laser foi alterada. Aparentemente, o videogame ficou mais resistente.

## QUADRINHOS Marvel Versus DC Comics, nas bancas

Uma mini-série da editora Abril Jovem vai realizar os sonhos dos fãs de gibis: os heróis da Marvel enfrentam os da DC Comics. Serão quatro edições com 44 páginas cada uma, indo para as bancas a partir de março.

Entre os combates, já estão programados Batman versus Capitão América, SuperBoy contra Homem-Aranha, Namor Versus AquaMan, Mulher-Gato contra Elektra e Wolverine versus Lobo.

Quem vai ganhar qual?



## PC & SATURNO Novos jogos

A Tec Toy pôs à venda, em fevereiro, um pacote animalesco de games para PC: Command & Conquer (2): Red Alert, Screamer 2, Bedlam, Crusader No Regret, Nine e MTV's Slam Scape. O Saturno também ganhou dois novos jogos: Machine Head e Bug Too! (segunda aventura de Bug!).



Bug Too



Machine Head

## ARCADE Fatal Fury Special e Virtua 3, nos fliperamas

É isso aí: dois dos mais esperados Arcades já estão rolando nos Fliperamas. Virtua Fighter 3, da Sega, dispensa apresentações. Mostramos uma imagem inédita do Arcade em nossa edição de junho de 96 e, desde lá, estávamos todos esperando. Como é um Arcade com gabinete próprio, custa US\$ 15 mil e, por enquanto, só é garantido encontrá-lo nas lojas da Playland. Já Real Bout Fatal Fury Special, da SNK, é um jogo. Ele promete destronar Samurai Shodown 4, que disputava a preferência dos japoneses junto com Virtua Fighter 3, no início do ano.

*Virtua Fighter 3:  
Jeffry em luta no  
cenário de fogo...*



*... e Pai  
detonando  
sobre uma  
passarela de  
rua. O  
visual é de  
arrepier*





Para a Core e Eidos, criadoras de Tomb Raider. O game é um marco na história dos games e vai fazer escola



Para a pirataria de jogos que voltou a contaminar o mercado. Ela enfraquece as softwarehouses e desmoraliza o País no exterior.

## CURTAS

★ **PST & N64** deverão ganhar, em breve, novos e mais poderosos Memory Cards. Eles serão fabricados pela InterAct, que promete também um Game Shark para o N64.

★ **Resident Evil nas telas?** A Capcom estaria bancando uma adaptação do game para o cinema.

★ **Virtua Fighter 3** para Saturno poderá sair apenas em outubro. O game deverá vir com um cartucho complementar, para garantir um desempenho semelhante ao do Arcade.

★ **Nintendo 64.** A Capcom está acertando jogos para o novo console da "Big N". Os primeiros seriam Ghouls & Ghousts 64, Mega Man 3D e um RPG de ação inspirado em Dungeous & Dragons.

★ **O 3DO 64 Bits** e seus primeiros games poderão ser exibidos em junho, durante a E3. A feira acontecerá em Atlanta, nos EUA.

★ **O Virtual Boy** caminha para o fim. Segundo a revista norte-americana GamePro, a Nintendo teria jogado a toalha final e desistido do videogame.

## TOP TEN NACIONAL AÇÃO GAMES

Os games mais alugados no Brasil para consoles de 16 e 32 bits, entre 10 de janeiro e 10 de fevereiro

Reviravolta total no ranking:

Donkey, Sonic e F1, sobem; Street, UMK3, Marvel e International caem. Fifa 97, Daytona 2 e World Wide Soccer estream na lista.

- 1º - Donkey Kong Country 3 - SNES
- 2º - Street Fighter Alpha 2 - SNES/SAT/PST
- 3º - Fifa Soccer 97 - MEGA/SNES/PST
- 4º - Sonic 3D Blast - MEGA/SAT
- 5º - Fórmula 1 - PST
- 6º - Daytona USA 2 - SAT
- 7º - World Wide Soccer 97 - SAT
- 8º - Ultimate MK3 - MEGA/SNES/SAT
- 9º - Marvel Super Heroes - SNES
- 10º - International Superstar Soccer 2 - SNES

### Locadoras participantes:

Brasília - Game Over Vídeo Locadora. Tel. (061) 273 9083  
Curitiba - Vídeo Teca. Tel. (041) 262 7581/ 9583  
Porto Alegre - Espaço Vídeo. Tel. (051) 311 7999  
Rio de Janeiro - Game Palace. Tel. (021) 430 7146  
Salvador - Kombat Games. Tel. (071) 240 2145  
São Paulo - ProGames Móoca. Tel. (011) 591 0039

**Venha para o mundo dos games.**

**Ligue para Netunia Import. Export Corp.**

- Aparelhos em geral
- Cartuchos, CD's
- Acessórios Originais



**Temos todos os lançamentos mundiais.**

**Despachamos imediatamente a sua compra. Confira!**

**Pagamento facilitado. Remetemos para todo o Brasil**

**Aceitamos todos os cartões de crédito.**

**FONE: (011) 825-7600 FONE/FAX: (011) 825-7653**

**Agora também na Internet - <http://www.br.homeshopping.com.br/~netunia>**



# Jogo RÁPIDO

Novidades de  
última hora, comentadas  
e avaliadas sem firula

## Area 51



**Tiro, da Williams/Midway, 1 ou 2 jogadores. Pistola ou joystick. Já nas prateleiras** - Depois de muito sucesso nos Arcades, chega a primeira versão doméstica. As imagens são digitalizadas e o game oferece maior dificuldade para mirar do que Virtua Cop 2. Além disso, há fases secretas que se abrem depois que você atira em elementos dos cenários. **Nota 8,0**

## Victory Spike



**Esporte/Voleibol, da Imagineer, 1 ou 2 jogadores. CD japonês. Já nas prateleiras** - Game mal-sucedido com gráficos meia-boca, jogabilidade complicada e uma trilha sonora extremamente repetitiva. O maior atrativo é o campeonato nos moldes da Liga Mundial, com oito seleções nacionais. Só para viciados. **Nota 6,0**

## Dragon Force



**RPG, da Working Designs, 1 jogador. Já nas prateleiras** - Um game em estilo medieval. Você escolhe entre seis personagens (cada um com seu próprio caminho), para reunir pedras que convocarão dragões ancestrais. É sua única saída para vencer os demônios que ameaçam o reino. Game com muitas animações. **Nota 8,0**

## Virtua Cop 2



**Tiro, da Sega, 1 ou 2 jogadores. Pistola ou joystick. Lançamento Tec Toy. Já nas prateleiras** - Esta segunda versão ganhou em agilidade, com mais velocidade e menos travessão. A interação também aumentou e agora você escolhe o seu caminho em alguns momentos. Quanto aos gráficos, estão bem parecidos com o anterior. **Nota 8,0**



## Mega Man 8



**Aventura**, da Capcom, 1 jogador. CD japonês. Já nas prateleiras - Um game com enredo e personagens da série exibida na tevê no final de 96. Rock Man 8 (nome japonês) traz o mesmo esquema dos anteriores, o que mostra o esgotamento da fórmula. Inovações: agora você salva no Memory Card, em vez de usar passwords, e as passagens secretas levam a fases especiais. Nota 7,0

## Winning Eleven 97



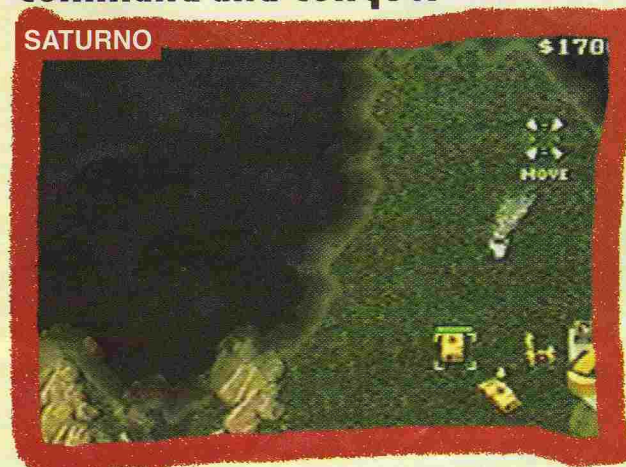
**Esporte/Futebol**, da Konami, 1 ou 2 jogadores. CD japonês. Já nas prateleiras - Magnífico trabalho da Konami que conseguiu melhorar o que já era ótimo. Os gráficos vieram com mais polígonos, tornando o visual mais "redondo" e a jogabilidade está impressionantemente precisa. A grande atração é o campeonato da J.League, com todos os times e jogadores oficiais, inclusive os brazucas. Imperdível! Nota 8,5

## Super Puzzle Fighter 2X



**Estratégia/Puzzle**, da Capcom, 1 ou 2 jogadores. CD japonês. Já nas prateleiras - Game no estilo de Tetris com quatro personagens de Darkstalkers e quatro de Street Fighter, que aparecem com visual infantil. O grande barato é jogar a dois, pois conforme você ganha pontos seu personagem sai batendo no rival. Sacana e divertido! Nota 8,0

## Command and Conquer



**Estratégia/Guerra**, da Westwood, 1 jogador. 2 CDs. Já nas prateleiras - Demorou, mas chegou! Esta versão ficou superior à de PC, com gráficos acima da média do Saturno, animações em Full Screen sem perda de definição e loading rápido. O único problema - e não é pequeno - é que não dá para jogar em rede. Nota 9,0

## Coolboarders



**Esporte/Snowboard**, da UEP Systems, 1 jogador. CD japonês. Já nas prateleiras - O lançamento mais radical da temporada! Você desce montanhas numa velocidade alucinante, faz manobras do além nas rampas e sai raspando a beirada de precipícios. Os gráficos são poligonais e a jogabilidade exige muito treino. Replays cinematográficos. Um jogoço! Nota 9,0

## Star Wars - Dark Forces

**Ação/Tiro**, da Lucas Arts, 1 jogador. Já nas prateleiras - O primeiro game da saga a fugir do esquema de combates espaciais. Aqui a dinâmica é parecida com a de Doom: você controla um soldado que sai distribuindo tiros e em nenhum momento pilota naves. Nota 8,0





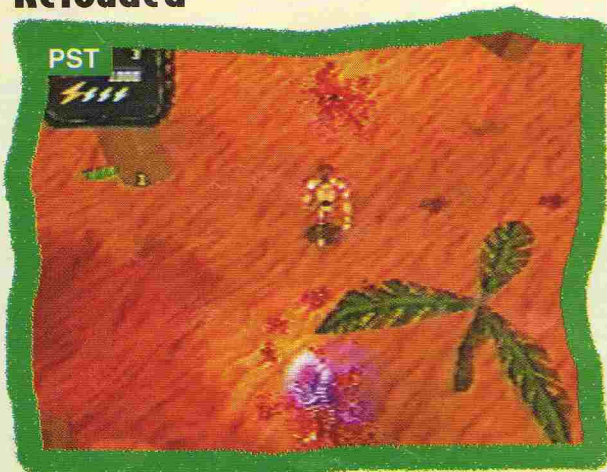
# Jogo RÁPIDO

## Fighters Megamix



**Luta, da Sega, 1 ou 2 jogadores. CD japonês. Já nas prateleiras** - Os lutadores de Fighting Vipers encaram os de Virtua Fighter. São 32 personagens, dos quais dez secretos. Dá para escolher entre quatro seqüências de adversários, em cenários infinitos ou cercados por grades. A jogabilidade até que ficou legal, mas os gráficos estão inferiores aos de Fighting Vipers. **Nota 8,0**

## Reloaded



**Ação/Tiro, da Interplay, 1 ou 2 jogadores. Já nas prateleiras** - Uma continuação de Loaded que ficou muito inferior à original e na qual só a apresentação se salva. As telas do jogo ficaram mal-trabalhadas e os personagens patinam ao invés de andar. Decepcionante mesmo para quem amou a primeira versão. **Nota 6,5**

## Soul Edge



**Luta, da Namco, 1 ou 2 jogadores. CD japonês. Já nas prateleiras** - Um CD que impressiona logo de cara, com uma apresentação devastadora que, por si só já recomenda a locação. O jogo também arrebenta, com ótimos gráficos poligonais e jogabilidade precisa. Os oito personagens têm uma média de 55 golpes, que você pode ver na tela. **Nota 9,5**

## Fist

**Luta, da Imagineer, 1 ou 2 jogadores. CD japonês. Já nas prateleiras** - Jogo com visual poligonal primitivo e mal-acabado, com desafio muito fácil. Esqueça! **Nota 6,0**



## Space Jam



**Esporte/Basquete, da Acclaim, 1 ou 2 jogadores. Já nas prateleiras** - Com dois pesos-pesados como Michael Jordan e Pernalonga no elenco é difícil um game dar errado. Os gráficos são legais, a jogabilidade é boa e a sacanagem rola direto nas partidas. Os jogos são disputados por equipes de três jogadores e toda a turma do coelho marca presença. Imperdível e divertido! **Nota 8,5**



## Heaven's Gate



**Luta, da Atlus, 1 ou 2 jogadores. CD japonês. Já nas prateleiras** - Game com oito personagens que mistura porradas e armas. São quatro modos de pancadaria com ótima jogabilidade. Infelizmente, os gráficos poligonais ficaram ruins pacas! **Nota 7,5**

## Arc The Lad 2



**RPG, da Sony, 1 jogador. CD japonês. Já nas prateleiras** - Boa continuação, com gráficos e animações superiores ao original. O enredo mistura elementos medievais e futuristas e o esquema de batalhas exige bastante estratégia. Ótima pedida para quem encara, sem problemas, RPGs com textos em japonês. **Nota 8,0**

## Super Football Champ



**Esporte/Futebol, da Taito, 1 ou 2 jogadores. CD japonês. Já nas prateleiras** - Futebol para japonês ver. Os gráficos com poucos polígonos resultaram em peladas entre robôs quadrados. Nem a jogabilidade se salva. Fuja! **Nota 5,0**

## Wild Arms

**RPG, da Sony, 1 jogador. CD japonês. Já nas prateleiras** - Você escolhe entre três personagens e cada um segue o seu próprio caminho. A trilha sonora agrada e as batalhas rodam com gráficos poligonais em ambientação 3D. No resto do tempo, rola a tradicional visão de jogo dos RPGs. Confira! **Nota 7,5**



## Hyperduel

**Espacial/Tiro, da Techno-soft, 1 ou 2 jogadores. CD japonês. Já nas prateleiras** - Saca aquele velho esquema de nave voando em scroll lateral, atirando sem parar em centenas de naves e chefes. Pois é, o esquema consagrado em games como Darius Gaiden e Gradius está de volta. Mate a saudade! **Nota 7,0**



## Super Technic Challenge



**Esporte/Corrida, da Mitsui, 1 jogador. CD japonês. Já nas prateleiras** - Aqui você sempre "rala" contra um concorrente. O problema é que os gráficos ficaram "qualquer nota" e os carros são tão instáveis que parecem rodar com amortecedores vencidos. **Nota 6,0**



# Jogo RÁPIDO

## Fifa Soccer 97



**Esporte/Futebol**, da Electronic Arts, 1 a 4 jogadores. Já nas prateleiras. Usa Memory Card - Melhoraram tudo mas esqueceram a jogabilidade. O CD vem cheio de novidades, incluindo uma ótima apresentação com lances reais digitalizados. Tem comentarista, narrador e a modalidade "indoor" que todos já conhecem. As oito câmeras dispostas pelo estádio dão um toque especial, principalmente a visão de dentro de campo. O game melhorou muito, mas a jogabilidade ainda é o grande problema. Nota 7,0

## Bomberman B-Daman



**Ação**, da Hudson, 1 a 4 jogadores. Já nas prateleiras. Cartucho japonês - Um game completamente novo. Bomberman deve explodir todas as bombas inimigas da tela, arremessando uma única bomba para zerar a fase. São cem fases para encarar. No modo Battle, vence quem se sai melhor entre levar e acertar bombas. Ótima pedida, como sempre. Nota 8,5

## Command & Conquer - Red Alert



CD-ROM, Estratégia/Guerra, da Virgin Interactive. Um jogador isolado, 2 jogadores por cabo Link ou Modem e até 4 em rede local ou Internet. Já nas prateleiras. Configuração mínima: 486DX 33 MHz, DOS, placa de vídeo VGA; ou Pentium/60 MHz, Windows 95, placa SVGA. Para ambos, 8 Mb de RAM, 30 Mb de HD, CD-ROM de dupla velocidade e placa de som - A segunda versão de Command and Conquer ficou absurdamente legal. Os gráficos estão muito superiores e agora rolam batalhas marítimas. Como no original, você "constrói" soldados e blindados para enfrentar os inimigos. Jogando em um Pentium, os gráficos podem ser ampliados até quatro vezes. Imperdível! Nota 9,5

## Independence Day



CD-ROM, Simulador/Ação, da Fox Interactive, 1 jogador. Já nas prateleiras. Configuração mínima: Pentium 90 MHz, DOS ou Windows 95, 16 Mb de RAM, 50 Mb de HD, CD-ROM de dupla velocidade e placa de som, placa de vídeo VGA ou SVGA - É quase um simulador de avião, já que você está na cabine de um deles. Mas ao invés de se preocupar com o controle da nave, você deve acabar com os alienígenas antes que eles destruam o nosso amado planeta. Os gráficos mantêm a fama de bons efeitos especiais que o filme alcançou. Nota 8,5

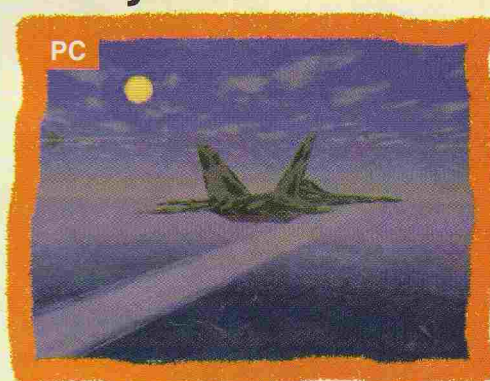


## Tecmo's Deception



**Adventure**, da Tecmo, 1 jogador. Já nas prateleiras. Usa Memory Card - Game de primeira linha e com boa história. Você é um príncipe condenado injustamente, por seu irmão, pelo assassinato do próprio pai. Como resultado, é cremado em praça pública. Então você topa um pacto com o demônio e, em troca de uma missão, ressuscita para a sonhada vingança. Muita ação, com clima de total suspense e, som e jogabilidade extraordinários. Nota 8,0

## Jet Fighter 3



**Simulador de avião**, da Mission Studios, em CD-ROM, 1 jogador. Já nas prateleiras. Configuração mínima - 486/100 MHz, DOS ou Windows 95, 8 Mb de RAM, 30 Mb de HD, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som, placa de vídeo VGA ou SVGA - Uma excelente opção em simulador, que oferece dois aviões para pilotar. Os gráficos são muito bem texturizados e dão um realismo impressionante. O melhor é que você pode pilotar com todos os comandos reais de avião ou simplesmente curtir a imensidão dos ares... Nota 9,0

## Contra Legacy of War

**Ação/Tiro**, da Konami, 1 ou 2 jogadores. Já nas prateleiras. Usa Memory Card - Ray, Tasha, CD-288 e Bubba são heróis que mandam chumbo sem parar em soldados, tanques, discos voadores e monstros, com vários tipos de armas e munição. Músicas e sons legais, mas gráficos fracos, apesar da boa apresentação. Nota 7,0



## NBA Live 97



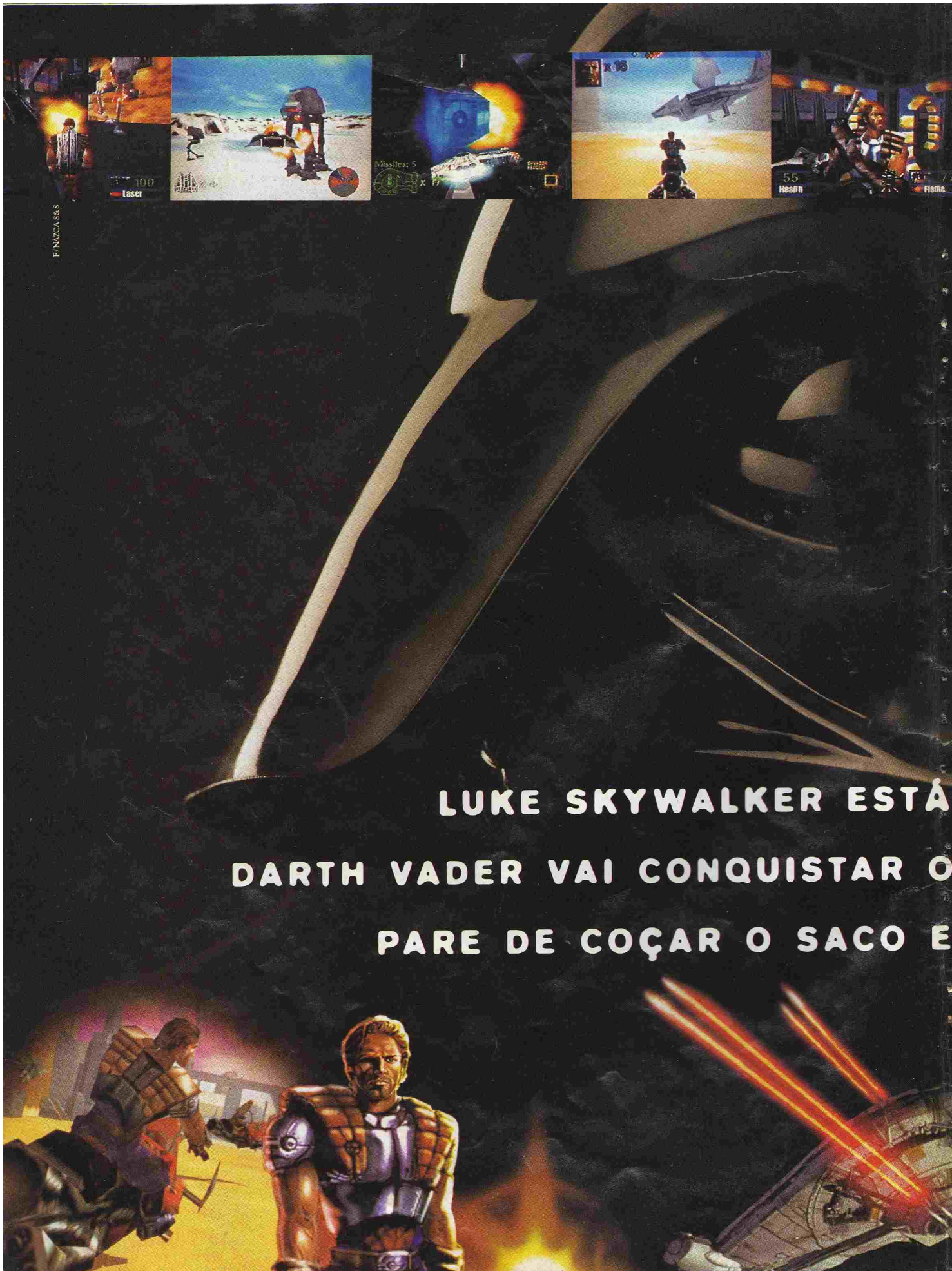
**CD-ROM, Esporte/Basquete**, da EA Sports, 1 ou 2 jogadores (até 4 jogadores em rede). Já nas prateleiras. Configuração mínima: Pentium 75 MHz, DOS ou Windows 95, 16 Mb de RAM, 40 Mb de HD, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som, placa de vídeo SVGA, PCI/VLB VESA - Grande enterrada da E. A. Sports, que mais uma vez fez um maravilhoso game de basquete. Os gráficos em polígonos 3D proporcionam visões incríveis da quadra, com um detalhismo impressionante. Para ver tudo isso, o ideal é rodá-lo em um Pentium 133 MHz. Animal! Nota 9,0

## John Madden NFL '97



**Esporte/Futebol americano**, da Electronic Arts, 1 a 4 jogadores. Já nas prateleiras - Uma ótima pedida para os fãs da série. Os gráficos estão melhores e as partidas ficaram mais realistas. Só o som ficou devendo. Há várias opções extras, como criar jogadores, avaliação física dos atletas, treino de fundamentos, compra e venda dos passes de atletas. Até quem não saca nada de futebol americano se diverte: o modo Practice Event, mostra quatorze partidas chocantes. Nota 8,0





LUKE SKYWALKER ESTÁ  
DARTH VADER VAI CONQUISTAR O  
PARE DE COÇAR O SACO E



É Nintendo.



Ou nada.

SENDO PERSEGUIDO.  
UNIVERSO.  
FAÇA ALGUMA COISA.

# STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

O Guerra nas Estrelas para **NINTENDO 64**







■ Mega & Saturno

# SONIC 3D BLA

## O CAMINHO DAS ESMERALDAS

Você precisa de todas as sete esmeraldas para ver o final completo. Elas estão nas fases de bônus. Para entrar, é preciso ter cinquenta argolas e encontrar Knuckles ou Tails. Dentro do bônus, seu desafio é coletar 150 argolas. Damos um roteiro, mas se você não conseguir a esmeralda em um bônus, pode tentar no outro.

### Esmeralda 1



Knuckles está no primeiro setor do Green Grove Act 1, na parte sudeste da fase. Se ligue na rachadura e abra caminho quebrando a parede com o Spin Attack. Use o canhão para chegar à plataforma em que está o amigo

### Esmeralda 2



Tails está exatamente onde Sonic começou o jogo. Para chegar à plataforma, o caminho é pelo segundo setor da Green Grove Act 1, na parte sudoeste da fase

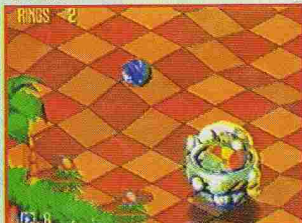
### Esmeralda 3



Knuckles espera você no começo do segundo setor em Green Grove Act 2. O amigo está no final do pequeno corredor localizado à esquerda da primeira descida

## DETONAR OS CHE

### Green Grove



Espere Robotnik soltar a bola de ferro e fuja da perseguição. Quando a nave encostar no chão, pule e ataque a cabine

### Spring Stadium



Fique circulando em volta do morro central e, quando a nave descer, ataque com o pulo

### Volcano Valley



Suba nos canos e ataque a cabine principal com pulos. Pegue uma argola por vez, pois é fácil ser atingido pelo fogo

### Rusty Ruins



Suba na mão da estátua e espere-a se aproximar da cabine para atacar. Pule para desviar das bolinhas

### Diamond Dust



Tome cuidado com os bonecos de gelo e ataque quando a nave descer. O importante é não ficar parado, senão Robotnik congela Sonic

### Gene Gadget



Permaneça em um dos cantos da esteira, desvie dos blocos e espere a nave descer para atacá-la

## PANIC PUPPET

O mestre desta fase está dividido em três etapas. O esquema é igual para todas as partes, a única diferença está no tipo de ataque do Robotnik. Você precisa destruir os braços mecânicos das cabines e, para atacar, é só pular nos ombros.

### Primeira parte



Fique em frente aos braços e espere o ataque inimigo. Quando a mão de Robotnik estiver no chão, pule nos ombros



# ST

Quem está ligadaço na revista não perdeu a apresentação da nova aventura do porco-espinho em nossa edição anterior (a 112). Sonic 3D Blast mereceu nota 9,0, graças principalmente às inovações nos gráficos, agora em 3D. E como Sonic merece respeito, confira aqui um roteiro completo com



todas as sete esmeraldas, além dos chefes.

Lembre-se que as fases se dividem em Acts, que por sua vez se dividem em setores. Para passar de setor é preciso capturar os passarinhos (Flickies) que estão presos nos corpos dos robôs. Destrua os inimigos para libertá-los. Você tem de salvar cinco Flickies para passar de setor.

## DICA

Ouçá um pouco de todas as músicas do Sound Test e você ganha a Seleção de Fases no Mega.

### Esmeralda 4



Tails está na parte leste, no segundo setor de Green Grove Act 2. Destrua as pedras que bloqueiam a passagem com o Spin Attack. Suba na mola e entre na caverna. Depois siga pelo corredor até encontrar Tails

### Esmeralda 5



Tails está na parte oeste, no primeiro setor da Rusty Ruins Act 1. Mas fique esperto: para destruir as pilastras que impedem o caminho é preciso chegar ao segundo setor e pegar o ciclone

### Esmeralda 6



Knuckles está na parte noroeste, no terceiro setor da Rusty Ruins Act 1. Destrua a parede falsa (foto) com o Spin Attack. Também é preciso usar o ciclone para desbloquear seu caminho

### Esmeralda 7



Knuckles está na parte sudoeste do primeiro setor da Rusty Ruins Act 2. Destrua a parede falsa (foto) com o Spin Attack, que o caminho leva direto ao amigo

## FES



Por Eduardo Murata

### Segunda parte



Não fique parado, desvie do fogo e ataque com cuidado

### Terceira parte



Para fugir das bolinhas, basta pular sem parar. Ataque os braços rapidamente

## The Final Fight

O último desafio está dividido em cinco chefes e é preciso destruí-los duas vezes.

### Chefe 1



Espere pelos raios e ataque a cabine quando ela se aproximar da plataforma. Não se esqueça de pegar as argolas

### Chefe 2



Cuidado com o fogo, pois ele segue Sonic por toda parte. Espere Robotnik se aproximar para atacar

### Chefe 3



Não pare, pois as mãos perseguem Sonic. Pule o ataque duplo e acerte Robotnik quando ele descer

### Chefe 4



Desvie dos mísseis e detone a nave quando ela se aproximar da plataforma

### Chefe 5



Fique no canto superior esquerdo pulando, para fugir das bolinhas. Quando o ataque inimigo parar, pule na cabine de Robotnik e acabe com sua festa



# Detone o

Apresentamos este game na edição nº 111 e ele mereceu nota 10. **DK3** é a versão mais entupida de segredos da série. Mas encaramos o desafio e mostramos tudo para chegar ao final com 103% de resultado. Para isso, você terá de encontrar o seguinte:

**1 - Todas as Telas de Bônus (TB):** são duas ou três por fase e cada tela dá uma Moeda de Urso (Bear Coin), que você usa para abrir fases no Mundo Perdido;

**2 - Todas as Moedas DK (MDK):** só com elas Funky lhe dá o último veículo do jogo, o girocôptero;

**3 - Todos os pássaros (Banana Birds):** eles permitem ver o final real do jogo.

Lembre-se de trocar itens e segredos com os Irmãos Ursos, para encontrar mais segredos.



## Mapa Geral



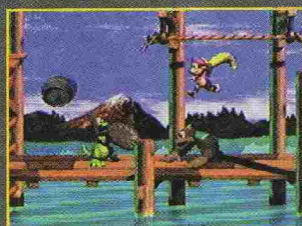
**1º Banana Bird** - Pegue-o no Bounty Beach

## L. Orangatanga

### Lakeside Limbo



**1ª TB** - Jogue Kiddy no chão rachado



**MDK** - Jogue o barril por cima de Koin



**2ª TB** - Caia nesta parte e nade para a direita

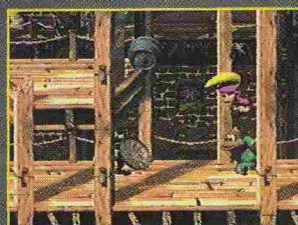
## Doorstop Dash



**1ª TB** - Pule no gancho e passe pela porta à esquerda



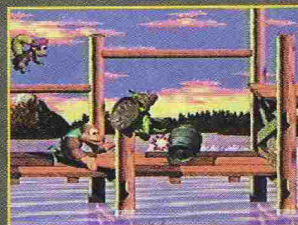
**2ª TB** - Pule no gancho e passe pela porta à direita



**MDK** - Pule no gancho, pegue o barril e jogue-o pela porta

**2º Banana Bird** - Está em Smuggler's Cove.

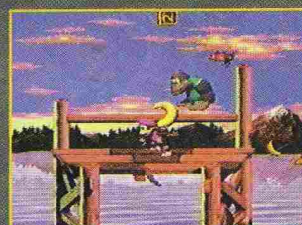
## Tidal Trouble



**MDK** - Pegue este barril e jogue-o por cima de Koin, que está à direita



**1ª TB** - Caia aqui, nade à esquerda, pegue Engarde e vá para a direita



**2ª TB** - Suba nesta plataforma e use o movimento especial de Kiddy: role em direção à água e no momento em que fizer contato com ela, aperte o botão de pulo

## Skidda's Row



**1ª TB** - Uma das mais fáceis: é só pular



**MDK** - Pegue o barril e jogue por cima de Koin



# Kong 3

Vá até o final  
com 103% de  
desempenho

Por Hugo Santos



**2ª TB** - Ela está acima destes dois Kremlings rosa

## Murky Mill



**1ª TB** - Pegue o barril, mate a abelha e caia pelo alçapão



**2ª TB** - Use o barril, que está ao lado da parede, para subir à esquerda. Lá em cima, sugue o barril e jogue-o na abelha de baixo. Caia no buraco



**MDK** - Pule e jogue o barril pela abertura

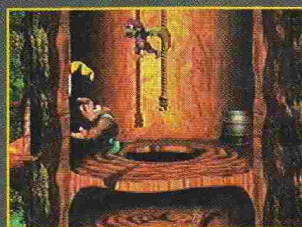
## Belcha's Barn

**1º Chefe** - Pule nos barris. Dentro deles há um besouro. Dê apenas um pulo neles e jogue-os dentro da boca de Belcha.

**3º Banana Bird** - Compre a concha em Bazaar's General Store (no mapa principal) por cinco moedas de prata e leve-a para Barnacle's Island (Lake Orangatanga).

## Kremwood Forest

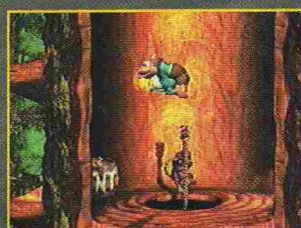
### Barrel Shield Bust-Up



**1ª TB** - Pegue este barril de TNT e exploda a parede da esquerda



**MDK** - Jogue Dixie neste galho, pegue o barril e jogue-o em Koin



**2ª TB** - Exploda a parede da esquerda com este barril, suba e use o Helicopter Spin de Dixie para passar pelos buracos das árvores

### Riverside Race



**1ª TB** - Use o movimento especial de Kiddy no segundo lago, para subir pela encosta



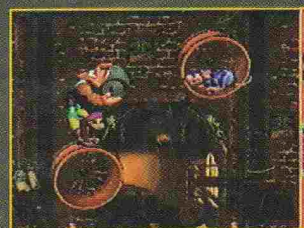
**2ª TB** - Use o barril de invencibilidade para subir pelas abelhas até a TB



**MDK** - No final, volte para a esquerda e use o movimento especial de Kiddy

### Squeals on Wheels

**1ª TB** - Liquide o rato que está depois da letra "O" e use sua esteira para chegar à TB.



**2ª TB** - Suba por estas esteiras. A TB estará à direita



**MDK** - Detone estas abelhas e o rato e suba para a direita

Continua ►





## Bobbing Barrel Brawl



**1ª TB** - Acerte o pássaro com água



**MDK** - Sugue este barril e jogue-o em Koin à direita



**2ª TB** - Espere estes besouros passarem, pule em cima deles e mergulhe na água

**4º Banana Bird** - Termine Riverside Race em menos de 1m15 (1'15"), vá para Brash's Cabin e fale com o urso. Ele vai ficar furioso e um tronco fará uma ponte para Arich's Hoard.

## Arich's Ambush

**2º Chefe** - Use Dixie. Suba até o galho da direita, usando sempre a cabeça de Arich. Pegue o barril, desça e espere o inimigo cair com tudo no barril. Repita a sequência evitando as cusparadas verdes. Quando ele descer e você não tiver barris, fique bem abaixo do seu rosto. Ao detoná-lo, você ganhará um esparadrapo.



**2º veículo: Hovercraft** - Leve o esparadrapo até Funky para ganhar o Hovercraft. Agora você poderá passar por cima das pedras no lago e alcançar novos mundos

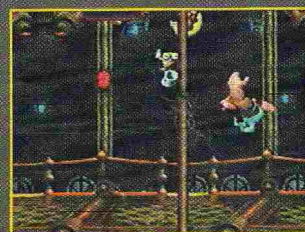
**5º Banana Bird** - Está em Kong Cave, no Mapa Principal.

## Mekanos

## Fire-Ball Frenzy



**1ª TB** - Use o Helicopter Spin neste ponto e vá com tudo para a esquerda



**2ª TB** - Jogue Dixie nesta banana escondida



**MDK** - Está quase no final da fase, subindo esta plataforma, à direita

## Demolition Drain Pipe

**1ª TB** - Está na banana, sobre a décima abelha.

**2ª TB** - É a banana, no nono buraco, após o meio da fase.

**MDK** - Pegue o barril, no final da fase e volte para a esquerda.

## Ripsaw Rage



**1ª TB** - Pegue o barril depois da letra "O" e mate esta abelha



**2ª TB** - Idêntica à primeira, mas o barril é de ferro



**MDK** - Pegue esta banana isolada e suba pelos barris

## Blazing Bazukas



**1ª TB** - Pegue o barril TNT, exploda Bazuka à esquerda e volte com a aranha. Suba e vá para a direita

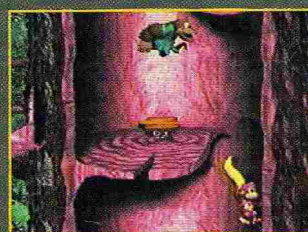
## Springin' Spiders



**1ª TB** - Caia neste ponto (logo após a letra "K") para pegar Squawks. Depois suba e siga pelos buracos das árvores



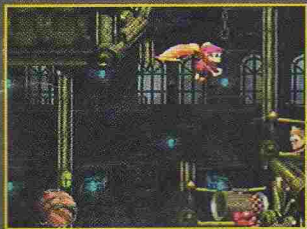
**MDK** - Ponha Dixie em cima de Kiddy na terceira aranha depois da metade da fase. Arremesse-a no ponto mais alto do pulo da aranha.



**2ª TB** - Caia neste buraco, depois do pica-pau



**MDK** - Após a saída da 1ª TB, vá com tudo para a esquerda e use a teia para subir. Há um barril sobre Bazuka. Toque nele e vá para a direita.



**2ª TB** - Use o Helicopter Spin perto deste Bazuka e vá para a esquerda

## Low-6 Labyrinth



**1ª TB** - Pegue Squawks depois da metade da fase e volte para a abertura das abelhas



**2ª TB** - Pegue o barril TNT no alto, volte e mate a abelha de baixo



**MDK** - Após estas duas abelhas vermelhas, pegue o barril, suba e mate uma das abelhas. Passe e você ganhará um barril de ferro. Jogue-o em Koin

## Kaos Karnage

**3ª Chefe** - Passe por debaixo dele, evitando o fogo. Quando ele parar, suba pelas hélices e pule em sua cabeça. Quando ele soltar raios, corra pela tela. Ao derrotá-lo, você ganhará um ski.

## Cotton-Top Cove

**6ª Banana Bird** - Está em Bounty Bay.

## Bazza's Blockade



**1ª TB** - Desça neste ponto, onde as barracudas nadam mais rapidamente



**2ª TB** - Vá para a esquerda neste ponto onde as barracudas parecem intransponíveis. Se você tiver os dois Kongs, melhor!

**MDK** - Está no final da fase.

## Rocket Barrel Ride



**1ª TB** - Passe por cima da abelha e continue à esquerda, pulando nos besouros

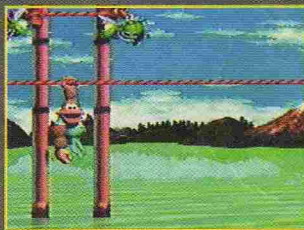


**2ª TB** - Depois da placa "proibido animais", continue à direita e não pegue o barril foguete

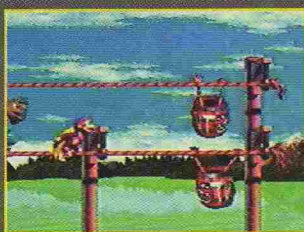


**MDK** - Pegue o barril, pule para a plataforma da direita, jogue-o para cima e pule no barril. Ele atirárá você para a esquerda

## Keeping Klasps



**1ª TB** - Suba por entre as duas abelhas que estão rodando



**2ª TB** - Entre no meio deste monte de Klasps e desça

**MDK** - Vá até o final da fase, pegue o barril e volte.



## Tracker Barrel Trek



**1ª TB** - Depois de pegar o 2º barril direcionável nesta plataforma, use o Helicopter Spin e vá para a direita



**2ª TB** - Pegue Ellie (a elefanta), encha a tromba de água na cachoeira, use o barril direcionável para ir à esquerda e mate as duas abelhas

**MDK** - Passe com Ellie pela placa de "proibido animais" para ganhar um barril. Volte e jogue-o em Koin.

## Fish Food Frenzy

**1ª TB** - Após a primeira subida da fase, à direita.



**2ª TB** - Quase no final da fase há três peixes vermelhos. Continue à direita e coma o terceiro ouriço para subir

**MDK** - No final da fase, jogue Dixie para a esquerda.



## Squirt's Showdown



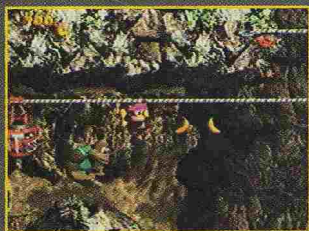
**4º Chefe** - Moleza!! Ande ao seu redor enquanto espirra água; quando ele parar, jogue água em seus olhos. Ao derrotá-lo, você ganha o 2º ski

**3º Veículo: Turbo Ski** - Leve os dois skis para Funky.

**7º Banana Bird** - Está em Undercover Cove (Mapa-Principal).

**K3**

## Krevice Kreepers



**1ª TB** - Atraia este barril explosivo para o seu lado e deixe-o explodir um dos Kongs. Vá para a esquerda

**MDK** - Depois da letra "O", vá para a esquerda, pegue o barril e jogue-o por debaixo de Koin.



**2ª TB** - Jogue Dixie para cima, no local aonde está a letra "N".

## Tearaway Toboggan



**1ª TB** - Logo no início da fase. Pule no barril e dispare na diagonal inferior direita

**2ª TB** - Depois da letra "G", pule por cima da primeira abelha e bata na segunda. É preciso estar com os dois Kongs.

**MDK** - Depois de sair do carrinho, vá com tudo para a direita e detone Koin.

## Barrel Drop Bounce



**MDK** - Quando estiver na letra "K", use o Helicopter Spin para a direita. Siga a trilha para baixo com o barril e pare na frente de Koin. Jogue o barril para a direita de modo que ele rebata na parede. Pule por cima de Koin antes que o barril volte



**1ª TB** - Depois da letra "K", pule os dois barris à esquerda. Depois vá para a direita



**2ª TB** - Depois da letra "N", use o Helicopter Spin para a direita

## Krack-Shot Kroc

**1ª TB** - Fica antes do primeiro Kremling pulador, na abertura do teto.



**2ª TB** - Passe por esta abelha vermelha que está perto de um barril DK, no ar

**MDK** - Fica após a placa "proibido animais".

## Lemguin Lunge

**1ª TB** - Está no início da fase, em cima da abelha vermelha.



**MDK** - Fique sobre Koin e jogue o barril para a esquerda



**2ª TB** - Entre no meio dos pingüins e volte para a esquerda

## Bleak's House

**5º Chefe** - Coloque a bolinha azul que está à esquerda da tela no mesmo nível de Bleak (usando o Direcional). Atire quando ele ficar parado.

**8º Banana Bird** - Vá até Blizzard's Basecamp (aperte para cima em Lemguin Lunge) e pegue o presente. Leve-o para Blue's Beach Hut (em Cotton-Top Cove) para ganhar a bola de boliche. Leve a bola para Bazooka's Barracks (em Mekanos). O Banana Bird estará em Sky-High Secret.

**9º Banana Bird** - Aperte Direcional para a esquerda em Blizzard's Basecamp.

## Razor Ridge

## Buzzer Barrage



**1ª TB** - No início da fase, suba e vá com tudo para a direita. Pegue o barril e mate a abelha verde





**MDK** - Após a metade da fase, passe pelas abelhas e suba aonde há dois Kopters. Pegue o barril e desça pela direita



**2ª TB** - Após a placa "proibido animais", use a cabeça de Kopter para subir

## Kong-Fused Cliffs

**1ª TB** - Ao pegar a letra "O", use o Helicopter Spin para a direita.

**2ª TB** - Depois da letra "N" você verá uma banana sozinha à direita. Use o Helicopter Spin em direção à ela.



**MDK** - No final da corda, pule à esquerda e jogue o barril (Koin está escondido dentro da pedra)

## Floodlit Fish

**1ª TB** - Mate o terceiro peixe depois da primeira dupla de ouriços.

**2ª TB** - Está à direita da letra "G", em um corredor com dois ouriços.

**MDK** - No final da fase.



## Pot-Hole Panic

**1ª TB** - Vá com Ellie até a letra "N" e pule para cima.



**2ª TB** - Suba com Squitter (a aranha) quando encontrar a placa "proibido animais"

**MDK** - No final da fase, jogue Dixie para cima.

## Ropey Rumpers

**1ª TB** - Pegue o barril de TNT que está embaixo da letra "K" e pule para a direita.



**MDK** - Caia quando vir uma corda com três abelhas verdes

**2ª TB** - Passe com o Parry (o pássaro) pela placa de "proibido animais".

## Barbo's Barrier

**6º Chefe** - Este chefe tem três estágios:

Primeiro, rebata os ouriços verdes em seus ouriços de defesa e depois dê-lhe uma espetada. A seguir, faça com que as

"conchas-espeto" batam em seus ouriços de defesa e dê-lhe mais uma espetada. Por fim, desvie de seus tiros e espete quando ele parar.

**10º Banana Bird** - Compre o espelho em Bazaar's General Store (Mapa Principal) por cinquenta moedas de prata. Troque-o em Barter's Swap Shop (Mapa Principal) pela chave inglesa. Leve-a para a Björn's Chairlifts (em Razor Ridge). O Banana Bird estará em Cliff-top Cache.

## Kaos Kore

## Konveyor Rope Klash

**1ª TB** - Desça na quinta corda.

**2ª TB** - Pule por cima da quinta abelha depois da letra "N".



**MDK** - Desça no meio das abelhas, depois da letra "G"

## Creepy Caverns



**1ª TB** - Rode com Dixie para cair neste buraco e, quando estiver no ar, aperte o botão de pulo



**2ª TB** - Suba com Squitter quando vir esta banana e este barril fantasma



**MDK** - Pegue o barril, dê uns passos para trás e jogue-o para cima. Seja rápido e pule no barril fantasma

## Sewer Stockpile



**11º Banana Bird** - Nade em "oito" ao redor das duas pedras

Continua ►





## Lightning Look-Out

**1ª TB** - Está embaixo da letra "O".



**MDK** - Jogue um dos Kongs no primeiro pássaro. Jogue o barril que ele derrubar no segundo pássaro e depois detone Koin.



**2ª TB** - Chegue até aqui com os dois Kongs e pule.

## Koindozer Klamber



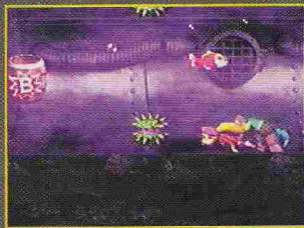
**1ª TB** - Em cima de Bazuka, logo antes da meta da fase.

**2ª TB** - Pule sobre o escudo do primeiro Kremling depois da letra "N" e jogue Dixie para cima.



**MDK** - Vá para a direita pulando nos barris. Quando chegar à corda, use o Helicopter Spin para voltar para a esquerda, tocando em um barril escondido.

## Poisonous Pipeline



**1ª TB** - Basta driblar este peixe vermelho.



**2ª TB** - Passe por estes dois peixes vermelhos e continue até o final.

**MDK** - Na saída da 2ª TB, vá para a cima, pegue o barril, suba em Koin e jogue o barril na parede da direita.

## Kastle Kaos

**7º Chefe** - Jogue os barris na cabeça do robô. Quando K. Rool aparecer, jogue os barris em suas costas. Abaixar-se quando ele passar. Quando K. Rool descer as manivelas

do teto, pule nelas para fazer com que mais barris apareçam. Vá repetindo a sequência até detoná-lo.

**12º Banana Bird** - Vá até Bramble's Bungalow (Mapa Principal) e aperte o Direcional para a direita. Pegue a flor e entre.

## Krematoa



Este é o Mundo Perdido. Para fazê-lo aparecer, dê uma volta rápida ao redor das quatro pedras no Mapa Principal. As moedas que você ganhou nas telas de bônus servirão para abrir fases em Krematoa (é só conversar com o urso em Boomer's Bomb Shelter). Ao terminar cada fase, você ganha uma engrenagem.

## Stampede Sprint

**1ª TB** - Está logo no início. É só jogar um Kong nela.

**2ª TB** - Na saída da 1ª TB, vá para a direita com Squawks.

**3ª TB** - Passe com Parry pela placa de "proibido animais".

**MDK** - Passe com Ellie pela placa de "proibido animais" e vá para a direita com o barril.

## Criss Cross Cliffs

**1ª TB** - À direita das duas primeiras abelhas vermelhas.



**2ª TB** - Perto desta parede, no alto.



**MDK** - Depois da letra "G", vá para a esquerda, acione o barril TNT, mate a abelha vermelha e caia para a direita.

## Tyrant Twin Tussle



**MDK** - Suba com Squitter por esta abertura e forme uma ponte de teias para acertar Koin.



**1ª TB** - Passe por cima de Bazuka (no mesmo lugar da MDK) e caia.

**2ª TB** - Jogue Dixie na abertura antes da letra "N".

**3ª TB** - É a banana ao lado da bandeira do final de fase.

## Swoopy Salvo

**1ª TB** - Mate a abelha depois da letra "K" e desça.





**2ª TB** - Ao invés de matar esta abelha, suba e entre pelo buraco dos pica-paus. Pegue a banana que está no meio das abelhas

**MDK** - Está na saída da 2ª TB.



**3ª TB** - Suba por este grupo de pica-paus

## Rocket Rush



**MDK** - Na saída do foguete, pegue o barril à direita e volte para a esquerda. Terminando a fase você ganhará a última engrenagem. Leve todas elas para o urso deste mundo e a última fase aparecerá

## Knautilus

**8º Chefe** - Seu ponto fraco é a hélice. Use Dixie e fique no meio da tela. Quando ele parar de atirar, jogue os barris para cima. Ele vai se

aproximar e os raios sairão de baixo e de cima: use Kiddy e coloque os barris no chão para se proteger. Ao derrotá-lo, você ganhará a última MDK.

**Último Veículo: Gi-rocóptero** - Chegou a hora de ganhar o último veículo. Leve todas as moedas DK até Funky para ganhar o Gi-rocóptero. Você poderá sobrevoar todo o Mapa Principal.

**13º Banana Bird** - K's Kache (Mapa Principal).

**14º Banana Bird** - Belcha's Burrow (Mapa Principal).

**15º Banana Bird** - Hill-Top Hoard (Mapa Principal).



## Final Verdadeiro

Leve todos os Banana Birds para a casa de Wrinkly no Mapa Principal

# CHEGOU...



**NINTENDO 64**  
PLAYTRONIC



**SONY**  
PlayStation



**SATURN**

## ...NA BRINQUEDOS LAURA.

VENHA CONHECER TAMBÉM OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM GAMES (TUDO PRONTA ENTREGA)

FACILITAMOS O PAGAMENTO E ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

ENVIAMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL. (FRETE NÃO INCLUSO)

SHOPPING MORUMBI- 535-5261 / 531-6943 - SHOPPING PAULISTA- 289-1058 / 251-2818  
SHOPPING CENTER NORTE- 950-4580 / 950-1991





# Os segredos de

Desde o lançamento de Zelda para SNES não se via um game com um desafio destes. Tomb Raider é simplesmente descabelante. O game é recheado de passagens difíceis e infestado de bichos sanguinários,

capazes de devorar a heroína Lara a qualquer momento.

A vastidão das cavernas e o silêncio das paisagens criam um clima de pânico. O jogador vai sendo envolvido pelo clima do jogo e qualquer ruído pode indicar uma rocha prestes a esmagá-lo ou um tiranossauro faminto.

## TOMB RAIDER

Playstation, Saturno e PC. Ação, da Eidos, 1 jogador, 1 CD. Já nas prateleiras.

**9.0**

Um dos imperdíveis deste verão e candidato a inúmeras versões futuras. Ótimo em todos os lances e versões. Apenas o CD para Saturno ficou devendo em visual.

**Configuração para PC:** PC Pentium 100 MHz, 8 MB RAM, VGA ou SVGA, DOS ou W95, teclado ou joystick. Placa Sound-Blaster ou compatível. Roda direto do CD.

## FÓRMULA VENCEDORA

A receita é simples como a de Doom, mas o conjunto é superior em todos os sentidos. A versão para PC é a melhor em visual e jogabilidade. No Playstation, gráficos e sons estão ótimos, mas o jogo é mais lento. Por fim, a versão do Saturno traz gráficos muito inferiores, mas com jogabilidade melhor que no console da Sony.

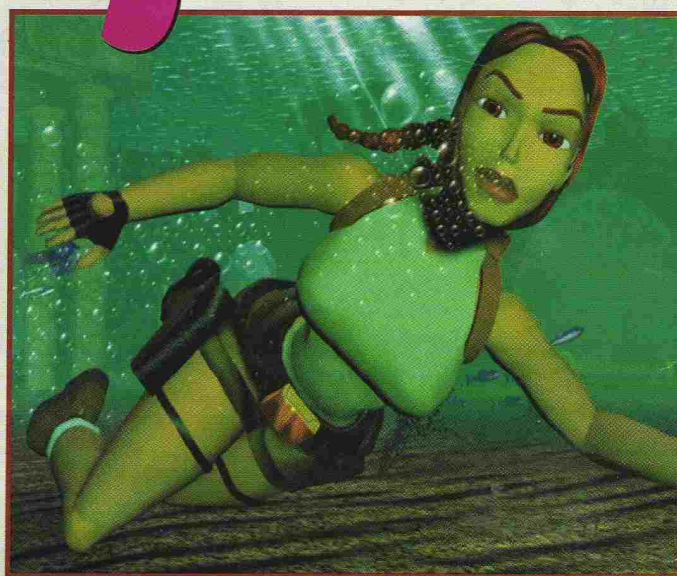
## SUPERDICAS

### Todas as armas no Playstation

A qualquer instante, vá para a tela do inventário (apertando Select) e faça esta sequência: L1, ▲, R2, L2, L2, R2, ●, L1. Se funcionar, Lara emitirá um som. Depois aperte X e volte para a tela do inventário para ter acesso a todas as armas.

### Pule as fases no Saturno

A qualquer instante de jogo, vá para o inventário, entre no passaporte e vá para a página de saída (Exit page), sem sair. Então aperte Z, Y, Z, Y, X, X, Start.



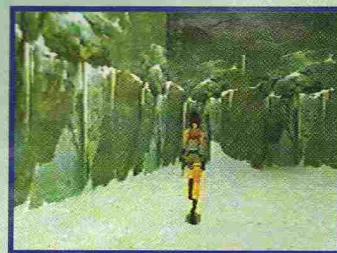
## PASSO A PASSO

### FASE 1 - CAVES *Fase muito fácil. Basta encontrar as salas secretas.*

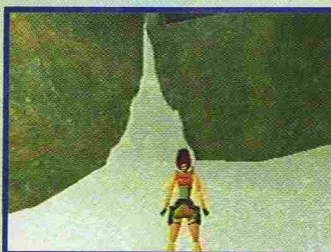
#### 1º SEGREDO

Bem no início da fase, siga as trilhas dos lobos. Ao encontrar uma subida à esquerda, ignore-a e vá em frente.

Note que há uma sala no final da caverna também à esquerda. Fique de costas para a parede, dê um pulo para trás se apoiando na pedra. Rapidamente dê um pulo para a frente e agarre-se ao pé da porta, para subir e entrar

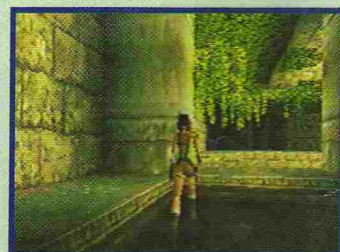


#### 2º SEGREDO



Depois da subida, mate os morcegos e entre na caverna da esquerda. Vire à direita e suba pelo lado esquerdo

#### 3º SEGREDO



Após o primeiro save, siga em frente e mate os dois lobos. Não desça: continue até o final e você notará uma entrada à sua direita. Pule nela



# Tomb Raider

Todos os desafios de Lara. Sem exceção!

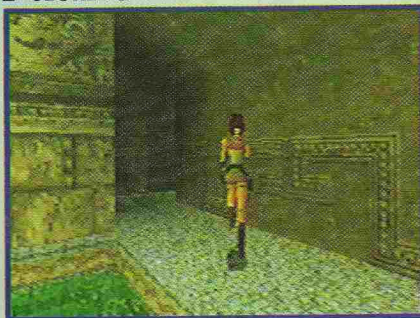
## FASE 2 - CITY OF VILCABAMA *Não fique muito tempo submerso e cuidado com os ursos: eles tiram muita energia.*

### 1º SEGREDO



Pule na água, vire para a direita e, no final, vire novamente à direita. Puxe a alavanca e suba

### 2º SEGREDO



Volte para a água e acione a outra chave à sua esquerda. Nade de volta ao grande túnel e entre na segunda passagem. Ao chegar à sala, entre à sua direita

### 3º SEGREDO



Passe pelas lâminas e puxe a alavanca: o chão irá se quebrar. Nade e, ao sair da água, mate o urso. Suba as escadas no lado esquerdo da porta, acione a alavanca e, antes de sair, encontre uma passagem do lado esquerdo, perto da escada

## FASE 3 LOST VALLEY

*Comece a ser cauteloso nos lugares altos. Quando for enfrentar o tiranossauro fique dentro de uma caverna e evite perder energia.*

### 1º SEGREDO



Este buraco fica do lado direito da grande cachoeira. Suba nas pedras e vá para a direita

### 2º SEGREDO



Suba pelo lado esquerdo desta cachoeira. Ao chegar ao topo, dependure-se e vá para a direita. Quando estiver no centro da cachoeira, suba

### 3º SEGREDO



Salve o jogo no templo, saia, vá para a esquerda, escale as pedras até o topo do mesmo templo e pule no teto. Parece impossível mas não é!

### 4º SEGREDO



Depois de colocar as três peças na engenhoca, não pule na água, dependure-se e vá para esquerda. Pule nas corredeiras e vá para o lado esquerdo

### 5º SEGREDO



Agora pule na água e, antes de entrar no grande túnel, pegue a Shotgun perto do esqueleto. Volte para a água e nade todo o túnel. No final dele você achará o último segredo

Continua ►



## FASE 4 - TOMB OF QUALOPEC

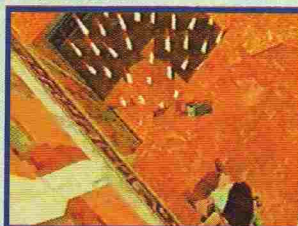
As coisas começam a esquentar mas não se preocupe, isso é apenas o começo. Salve o jogo só depois de conseguir fazer as três primeiras etapas, antes de abrir o último portão. Assim você não vai precisar ter de fazer tudo novamente.

### 1º SEGREDO



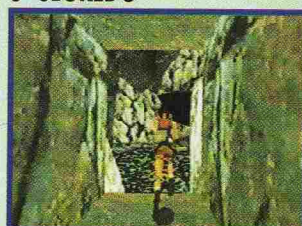
Após salvar o jogo, entre no corredor e suba no primeiro ídolo da escada. Uma passagem se abrirá atrás dele. Corra para a esquerda, pois o chão vai se quebrar!

### 2º SEGREDO



Ainda nesta sala, desça pela esquerda, se dependurando exatamente pelo lado direito das balas da Shotgun. Desça e ande sobre as estacas. Não corra!

### 3º SEGREDO



Se você escapou, vá para o final do corredor e entre numa pequena caverna submersa à sua direita. Volte e detone Larson, antes que ele acabe com você

## FASE 5 - ST. FRANCIS' FOLLY

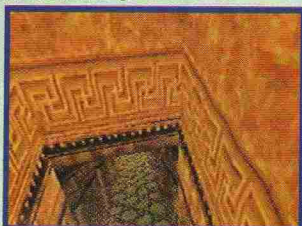
Nesta fase, prepare-se para usar todas as habilidades de Lara. Você terá de ser muito ágil.



### 1º SEGREDO

Após dar uma geral na área, suba pelos pilares para alcançar a porta à sua esquerda: fique bem no começo da porta, dê um pulo para a esquerda, depois pule rapidamente para a frente e agarre-se. Continue a subir até encontrá-lo

### 2º SEGREDO



Deslize de costas por esta rampa com o botão de ação pressionado, para ficar dependurado no final. Daí você deverá soltar-se e escorregar na pequena inclinação. No finalzinho dela, dê um pulo para trás

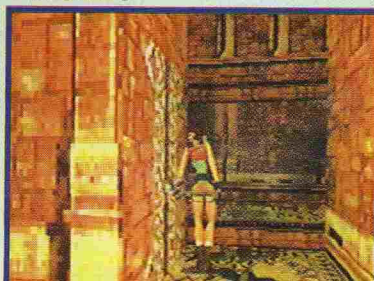


### 3º SEGREDO



Ao descer pela passagem do segundo segredo, não acione a alavanca: pule na água e ache esta outra entrada, que fica bem no meio do túnel

### 4º SEGREDO

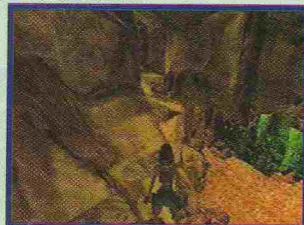


Salve o jogo, pule na próxima plataforma, mate os três morcegos, desça um andar e acione a alavanca da porta de Thor. Pule no chão cinza à esquerda e corra para a direita. No outro piso, corra, pule no sentido contrário e ignore o morcego. Você encontrará uma sala aberta. Entre!

## FASE 6 COLOSSEUM

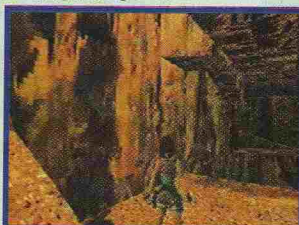
Agora você provará se é rápido mesmo. Em uma das salas do Colosseum será preciso evitar paradas e dar pulos certos, em tempo recorde. Boa sorte!

### 1º SEGREDO



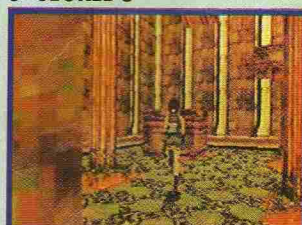
Mate os leões e suba até a última plataforma por fora do templo. Lá em cima, ignore a porta da esquerda: deslize até a pequena borda, dê um pulo e entre na sala

### 2º SEGREDO



Agora assim você pode entrar por aquela porta. À sua esquerda, dependure-se e ache uma caverna

### 3º SEGREDO



Esta sala fica à esquerda do Colosseum, no alto, e exige astúcia. Passe perto do pilar da esquerda e, ao ouvir um som, suba depressa pois é uma porta se fechando



## FASE 7 PALACE MIDAS

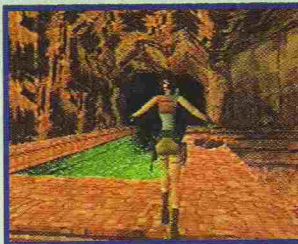
Uma fase repleta de gorilas, com alguns lugares muito bem escondidos. Lembre-se: a paciência é a mãe de todas as virtudes.

### 1º SEGREDO



Saia da água, suba na pedra e depois dê dois pulos em sequência. A passagem está à esquerda

### 2º SEGREDO



Nade até chegar à piscina; saia pelo lado esquerdo e dependure-se na borda

### 3º SEGREDO



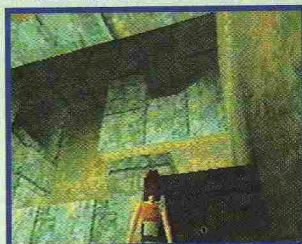
Neste jardim, acione a alavanca do lado esquerdo para abrir uma porta. Entre e passe com cuidado

## FASE 8 - CISTERN

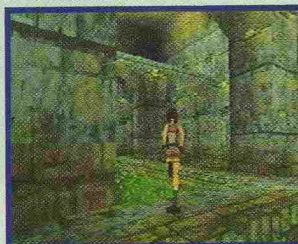
Atire sem parar nos inimigos, até destruí-los. Não salve o jogo logo de cara; salve somente depois de muitas tarefas já realizadas.

Momento crítico: ao entrar na sala principal desta fase, pule para a direita e mate o rato. Siga se dependurando pela esquerda, pegue a munição e continue pela esquerda até encontrar dois locais para salvar o jogo: escolha o que está no alto do pilar. Entre na sala em frente, detone o inimigo que pinta e vá para a direita: o segredo está no alto

### 1º SEGREDO



### 2º SEGREDO



Pule na piscina nesta direção, encontre uma entrada bem pequena e nade dentro desta passagem. Você sairá na mesma piscina

### 3º SEGREDO



No lado esquerdo desta porta azulada há uma passagem secreta. Empurre...

## FASE 9 - TOMB OF TIHOCAN *Cuidado ao passar pelas lâminas e pêndulos. Caso erre, você não terá outra chance.*



### 1º SEGREDO

Salve o game e pule no pilar da direita. Pule de novo para dentro da sala e você encontrará aquele cara pentelhissimo. Passe com cuidado entre as lâminas e mate o crocodilo. Encontre os pisos que abrirão a passagem secreta



### 2º SEGREDO

Nesta descida, prepare-se para uma sequência de pulos pelo lado direito. No final, pule para a esquerda. Você encontrará a sala. Passe rapidamente pelos pisos quebradiços

## FASE 10 CITY OF KHAMOON

Evite os gatos múmias que tiram bastante energia e tome cuidado nos lugares altos.

### 1º SEGREDO



Esta sala fica do lado direito da estátua do gato. Pule para dentro da sala

### 2º SEGREDO



Dependure-se do lado esquerdo deste gongo de prata

### 3º SEGREDO



Ao entrar nesta sala, não acenda a luz. Mate todas as panteras, suba e atravesse a ponte: do lado esquerdo do pilar, dê um pulo para a sala da esquerda, quase escondida



## FASE 11 OBELISK OF KHAMOON

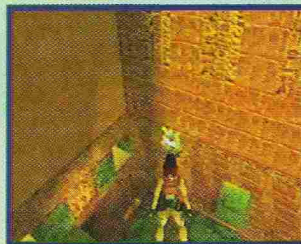
Aproveite para economizar muita energia, que você gastará nas fases seguintes.

### 1º SEGREDO



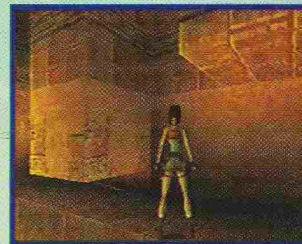
Salve o jogo e elimine o gato-múmia. Vá para a esquerda. Passe pela borda, depois dê um pulo no topo do obelisco

### 2º SEGREDO



Ainda no obelisco, note que há um gongo de prata à sua direita. Pule sobre ele

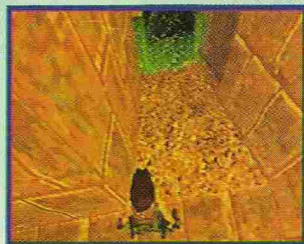
### 3º SEGREDO



Depois de descer do gongo, pela esquerda, você verá uma porta. Entre, continue pela esquerda e dependure-se. No final, suba e entre na sala bem acima de você

## FASE 12 SANCTUARY OF SCION

Uma fase bem fácil, para aliviar um pouco. Tome cuidado com os demônios alados.



### 1º SEGREDO

Abra a passagem do lado direito da esfinge. Escorregue pela rampa até chegar à plataforma. Para cair nela você precisa dar um pulo certo bem da borda

## FASE 13 NATLA'S MINES

Aqui o grau de dificuldade vai crescer bastante. Lembre-se de eliminar os rivais para recuperar suas armas.

### 1º SEGREDO



Suba na casa e pule na passagem. Logo depois, suba pela direita até outra passagem. Cuidado: o chão de madeira é uma armadilha

### 2º SEGREDO



Pule para esta sala, à sua direita, e em seguida empurre a caixa que há na entrada. Seja rápido, para não ser esmagado por uma pedra

### 3º SEGREDO



Depois de eliminar o punk, encontre uma passagem com água à sua esquerda. Nade até encontrar uma sala

## FASE 14 ATLANTIS

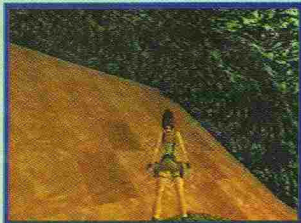
Esta fase vai deixar você de cabelos em pé. Na parte final, você tem cerca de 42 segundos para passar a ponte e correr para a última fase. Lembre-se de pular pra valer.

### 1º SEGREDO



Desça na plataforma que está abaixo desta outra. Aproveite para cortar caminho

### 2º SEGREDO



Suba até chegar à parte superior esquerda desta pirâmide. Tenha muito cuidado com as pedras

### 3º SEGREDO



Para achar esta passagem você tem de fazer a sala anterior rapidamente. Depois, elimine os três monstros e suba pela direita



## FASE 15 THE GREAT PYRAMID

Relaxe antes de enfrentar a fase final. Economize energia pois você vai precisar dela. Alguns lugares parecem estar muito distantes, mas é ilusão. Boa Sorte!

### 1º SEGREDO FINAL



Pule para direita até notar uma ponte surgir no início desta mesma sala. Volte e passe por ela rapidamente

### 2º SEGREDO FINAL



Olhe a foto: note a rachadura no lado esquerdo da sala. Corra, pule nela e siga dependurando-se até o final da sala. É muito difícil

### 3º SEGREDO FINAL



Este é difícil. Chegue até a borda, de frente para a passagem, conte "cinco passos lentos" para trás. Pule e, assim que cair, corra e pule novamente. Seja muito rápido

## O FINAL DO GAME

O importante agora é não se desesperar. Mas infelizmente um terremoto fará os cenários tremerem sem parar.



Chefe. Haja energia! Desvie dos seus tiros sempre pulando. Ela fingirá que morre: continue atirando



Ao chegar a este último túnel do game, deslize sem medo. Você chegará à saída da pirâmide



Hora de curtir a animação final: Lara foge enquanto toda a ilha começa a se autodestruir

# OS ASAS INDOMÁVEIS DE OUTRO PLANETA



**TPC SEGA SATURN\***



**TPC PLAYSTATION\***

**Turbo programável para cada botão • Design Anatômico**

A Dynacom traz para você os joysticks mais destruidores do universo: os **Asas Indomáveis** para Sega Saturn e Playstation. Com eles você vai detonar usando recursos de outro planeta:

**S**low-Motion que diminui a velocidade do game pela metade (\*) • **T**urbo 10 tiros/s.

e **A**uto-Fire (\*) independente para cada botão. Mostre toda a sua habilidade num **Asa Indomável** e mande seus inimigos para o espaço.

**DYNACOM**  
A Dynacom é fera.



# INDEPENDENCE

TWENTIETH CENTURY FOX Subscrever e uma produção de CENTROPOLIS ENTERTAINMENT em filme de ROLAND EMMERICH WILL SMITH BILL PULLMAN JEFF GOLDBLUM "INDEPENDENCE DAY" MARY MCDONNELL JUDD HIRSCH  
MARGARET COLIN RANDY QUAY ROBERT LOGGIA JAMES REBHORN HARVEY FIERSTEIN figurinos de JOSEPH PORRO efeitos visuais de VOLKER ENGEL DOUGLAS SMITH música de DAVID ARNOLD montagem de DAVID BRENNER  
desenhos de produção PATRICK TATOPOULOS e OLIVER SCHOLL diretor de fotografia HARALD WALTER LINDENLAUB, BVH produtores executivos ROLAND EMMERICH UTE EMMERICH WILLIAM FAY escrito por DEAN DEVLIN & ROLAND EMMERICH  
produzido por DEAN DEVLIN dirigido por ROLAND EMMERICH



©1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos os Direitos Reservados.  
©1997 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. Todos os Direitos Reservados.  
"Twentieth Century Fox", "Fox" e seus logotipos associados  
São propriedade da Twentieth Century Fox Film Corporation.  
TM



Dolby Digital  
Experiência de áudio em casa

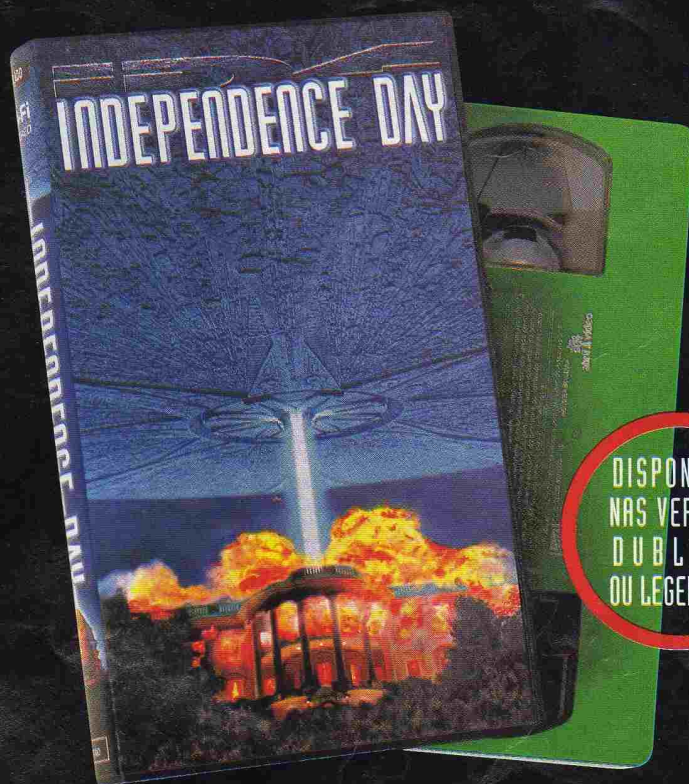
Trilha Sonora RCA Victor



# DAY

## AGORA EM VÍDEO

O MAIOR SUCESSO DE BILHETERIA NO MUNDO EM 96.  
MAIS DE 3 MILHÕES DE ESPECTADORES SÓ NO BRASIL.



LANÇAMENTO 17 DE MARÇO

# ASSISTA ANTES QUE TUDO ACABE.

RESERVE JÁ NA SUA LOCADORA.



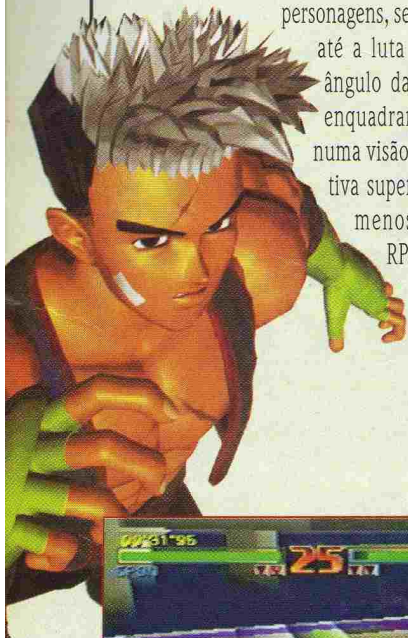
abril  vídeo



PLAYSTATION

## Tobal No. 1

**Visual em perspectiva** - Na tela de seleção de personagens, segure L2 e R2 até a luta começar. O ângulo da câmera vai enquadrar o combate numa visão em perspectiva superior, mais ou menos como nos RPGs.



PLAYSTATION

## Machine Head

**Cheats poderosos** - Jogue sossegado, sem se preocupar com a munição, energia e, ainda de quebra, escolha a fase em que quer começar. Simplesmente faça as seguintes seqüências na tela principal.

**Munição infinita** - ●, ●, ●, ●, L1, ●, L1, L1, ●, L1, ●, L1, L1, ●, L1, ●, L1, L1, L1, L1

**Energia infinita** - ●, L1, L1, L1, ●, L1, ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L1, L1, L1, L1, ●, ●, L1

**Seleção de fases** - L1, ●, L1, L1, L1, ●, ●, ●, L1, L1, ●, ●, L1, ●, L1, ●, ●, ●, ●. Use R1 e R2 para selecionar as fases.

PLAYSTATION

## Twisted Metal 2

**Novos movimentos especiais** - Durante o jogo, execute estes comandos para conseguir efeitos bem legais. Para funcionar, você precisa ter energia, pois cada comando gasta um pouco.

**Minas no chão** - → ← ↓

**Napalm** - → ← ↑

**Blindagem temporária** - ↑ ↑ →

**Invisibilidade temporária** - → ↓ ← ↑

**Personagens secretos** - Acesse dois personagens secretos da primeira versão. Na tela de seleção de carros, faça as seqüências que damos no primeiro joystick. Se a dica entrar, você ouvirá uma explosão:

**Sweet Tooth** - ↑, L1, ▲, →

**Minion** - L1, ↑ ↓ ←

**Campos de batalha secretos** - Só podem ser acessados no modo para dois jogadores. Escolha um Challenge Match e, na tela de seleção de campos de batalha (Battlegrounds), digite as seguintes seqüências. Uma explosão confirmará se as seqüências foram aceitas.

**Cyurbia** - ↓ ↑, L1, R1

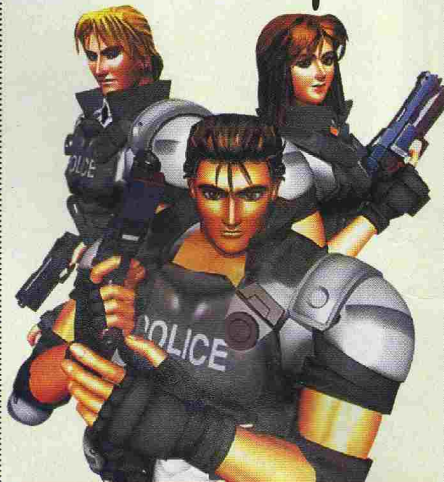
**Suicide Swamp** - ↑ ↓ →, R1

**Rooftop** - ↓ ←, R1, ↓



SATURNO

## Virtua Cop 2



**Direto para o último chefe** - Na tela de seleção de fases, atire sem parar na flechinha do primeiro nível, que fica no canto inferior esquerdo da tela. Atire até o tempo acabar e você irá direto para o último chefe.

**Personagens maiores** - Esta é meio trabalhosa: é preciso terminar o game uma vez (use a dica acima) para habilitar uma nova tela de opções. Depois é necessário jogar mais 57 vezes. Para economizar tempo, você pode iniciar o game e "resetar" (aperte A + B + C + Start). Depois disso, pinta a opção Big Head Mode, em que os personagens aparecem maiores que o normal.





**PLAYSTATION**

# Die Hard Trilogy

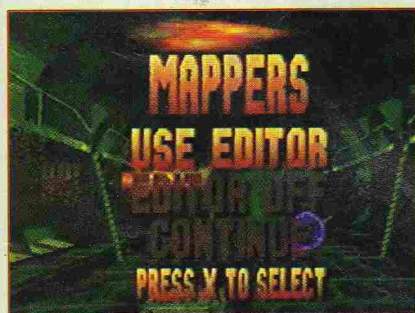


**Múltiplos efeitos** - Comece qualquer um dos três games, pause, segure R2 e faça  $\leftarrow \rightarrow \uparrow \downarrow$ . Dependendo do jogo, você conseguirá um efeito diferente:

**Die Hard** - Energia ilimitada

**Die Harder** - Energia ilimitada, editor de mapa (use Start para selecionar fases) e seleção de armas (use o botão  $\blacktriangle$ )

**Die Hard With a Vengeance** - Depois do código, aperte Start no segundo joystick. Aí pressione  $\blacktriangle$  para aumentar o tempo e X para selecionar a fase.



**Personagens magrinhos** - Enquanto estiver jogando o primeiro game, segure R2 e aperte  $\blacktriangle$  dez vezes. Depois aperte  $\rightarrow$  quatro vezes. Todos os personagens ficam magros como palitos. Eles aparecem nas mesmas cores do radar: você é branco, os vilões vermelhos, os reféns são azuis e os mortos ficam amarelos.

**SATURNO**

# Toshinden Ura

**Personagens secretos** - Na primeira tela (em que aparece escrito Press Start), digite A, B, Z, X, Y, C, para habilitar Repli e Wolf. Uma voz confirmará a dica. Depois, na mesma tela, digite A, Z, C, X, B, Y, A, Y, C, X, B e Z. Se duas vozes confirmarem o truque, você poderá escolher Verm e Sho. Quem manda o recado é o leitor João Felipe C. Costa, do Rio de Janeiro, RJ.

**SNES**

# Prince of Persia 2

**Porrada de passwords** - Detone o game com estes dois lotes de passwords completíssimos:

2º Fase - CFHKMK  
3º Fase - DFGKMK  
4º Fase - FHDKNK  
5º Fase - GJMJKF  
6º Fase - HLDJWJ  
7º Fase - JMKHIJ  
8º Fase - KNFHGJ  
9º Fase - LPMGRH  
10º Fase - MPLGRH  
11º Fase - NPJGPH  
12º Fase - PRBGKH  
13º Fase - RTJFWG

2º Fase - CFGKLG  
3º Fase - DFFKLG  
4º Fase - FGCKLG  
5º Fase - GGMJCK  
6º Fase - HGFHRH  
7º Fase - JGBHNN  
8º Fase - KHHGCH  
9º Fase - LHHGDH  
10º Fase - MHLDJF



Os melhores preços  
As mais recentes novidades  
Tudo em acessórios e consoles  
Pagamento facilitado  
Atendemos revendas  
Sedex para todo o Brasil  
Estacionamento com manobrista  
Aceitamos cartões de crédito



**All Games**  
(011)277-3035 / 277-5023

**Para  
anunciar,  
ligue:**



**867-3100**



**AÇÃO 35 GAMES**



**SATURNO**

**QUENTE!**



# Street Fighter Alpha 2

## Lutadores originais

Com estas dicas você poderá controlar o Zangief e o Dhalsim originais (sem os golpes especiais), além de Evil Ryu e Powerful Akuma. O esquema é o mesmo para todos: você coloca o cursor sobre o personagem escolhido, aperta e segura Start; enquanto isto, move o cursor sobre uma determinada sequência de personagens. Depois é só apertar qualquer botão e, quando a luta começar, você estará controlando o lutador escolhido. Veja a seguir a sequência de personagens que deve ser feita enquanto você segura Start.



**Powerful Akuma** - Adon, Gen, Sakura, Rose, Sodom, Dan, Guy, Rolento, Sakura, Rose, Birdie e Akuma.

**Dhalsim original** - Zangief, Sagat, Charlie e Dhalsim.

**Evil Ryu** - Adon, Akuma, Adon e Ryu

**Comemorações de Sakura** - Veja como fazer Sakura comemorar suas vitórias de duas novas formas.

**Comemoração Little dance** - Segure B logo depois de ganhar a luta.

**Comemoração Kick off shoe** - Segure A depois da vitória.



**Zangief original** - Sagat, Sodom, Rose, Birdie, Charlie, Dhalsim, Ryu, Adon, Chun-Li, Guy, Ken e Zangief.



**PLAYSTATION**

# Andretti Racing

**Novos patrocinadores** - Comece uma corrida e selecione a opção Begin Career. Na tela de registro (Register Screen), ponha "Go Bears!", para Stock Cars e "Go Bruins!", para carros de Fórmula 1. Com este truque você fatura dois carangos com nova cores e patrocinadores, na tela de seleção de carros.



**SNES**

# Maui Mallard in Cold Shadow

**Passwords** - Confira nossas passwords exclusivas:

- 2º Fase - QVBBLP
- 3º Fase - CNFJTS
- 4º Fase - PHMBTT
- 5º Fase - NFXDOH
- 6º Fase - SXGDLJ
- 7º Fase - MDVCBQ
- 8º Fase - HRTGDV





PLAYSTATION

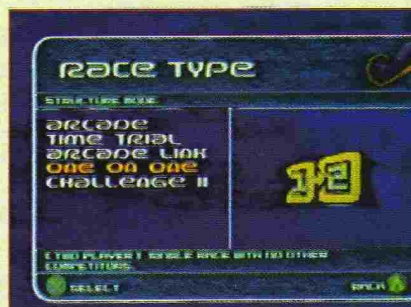
# Wipeout XL



**Naves-bichos** - Assim que o logotipo do Playstation aparecer, segure L1 + R2 + Start + Select. Quando pintar a tela do título, solte Start e volte a segurá-lo, juntamente com os outros botões, até surgir o menu principal. Você poderá escolher quatro tipos de naves-bichos e competirá contra outras.

**Novos desafios** - No menu de Options, acesse a entrada de passwords e entre com as seqüências de Challenge 1 ou 2. Depois bastará ir ao menu anterior e selecionar os tipos de corrida para escolher um ou outro desafio. Atenção: você habilita apenas um novo desafio de cada vez.

Challenge 1 - ■, ●, ■, ▲, ●, ▲, ▲, ●, ■, ■, ■, ▲, X, ■.



Challenge 2 - ■, ●, ■, ▲, ●, ▲, X, ■, X, ▲, ▲, X, ●, ●.

**Superlargada** - Para sair disparado na frente, mantenha a aceleração entre a primeira e segunda barras até o momento em que o locutor diz "Go". A melhor maneira de fazer isso é "bombar" o acelerador continuamente para que ele se mantenha na rotação desejada.

**Todas as pistas** - Na tela de Essential Options, segure L1 + R1 + Select e faça ■, ●, ▲, ●, ■.

**Nave-tubarão** - Segure L1 + R1 + Select na tela de Essential Options. Enquanto isso, faça X, X, X, X, ●, ▲, ■.

**Armas infinitas** - Pause o game, segure L1 + R1 + Select e faça X, X, ■, ■, ●, ●, ▲. Depois aperte Start para despausar e você terá todas as armas.

PLAYSTATION

# Project Overkill



**Invisibilidade temporária** - Durante o jogo, segure ▲ e faça ■, ●, ●, ■; solte ▲, segure X, aperte ▲, ▲ e solte X. A palavra Cheater aparecerá no alto da tela e você se tornará invisível temporariamente.



**Mais velocidade** - Durante o jogo, segure ↑ e aperte ▲, ▲, ▲; solte ↑, segure ↓ e aperte X, ■, ●, solte ↓. A palavra Cheater aparecerá no alto da tela e você irá se mover mais rapidamente no jogo.

AÇÃO 37 GAMES



A MAIS COMPLETA  
LOCADORA DE GAMES



PLAYSTATION  
SATURN JAGUAR  
3 DO SEGA CD  
MEGA DRIVE  
NEO CD 32 X  
NEO GEO  
SUPER NES

RUA SERRA DO JAPI, 859  
TATUAPÉ - CEP 03309-000  
TEL/FAX 941-9957

RUA CONSELHEIRO MOREIRA  
DE BARROS, 540  
SANTANA - CEP 02018-011  
TEL/FAX 959-0530

# Tilt's

**TILT'S 1**

Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L. - Vila Sônia  
Tel. (011) 843-9021

**TILT'S 3**

Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 - Saúde  
Tel. (011) 5583-3468

**TILT'S 4**

Av. Heitor Penteado, 1928 - Sumarezinho  
Tel. (011) 262-0980

**TILT'S 5**

Praça da Liberdade, 141 Loja 8 - Liberdade  
Tel. (011) 278-9714 Ramal 338

**TILT'S 6**

Rua Marselhesa, 61 - Vila Mariana  
Tel. (011) 5084-1771

- Master System • PlayStation
- Neo Geo CD • Game Gear
- Mega Drive • Game Boy
- Super Nes • PC Engine
- Playdia • Nintendo 64
- Nintendo • Neo Geo
- Jaguar • Saturn • 32 X • 3DO

- SALÃO DE JOGOS
- VENDAS • LOCAÇÕES
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA





**EDITORIA AZUL**

**Fundador**  
Victor Civita  
(1907-1990)

**Diretoria**  
Angelo Rossi  
Roberto Civita

**Diretor Superintendente:** Angelo Rossi

**Superintendente Comercial:** Carlos R. Berlinck  
**Diretor Editorial:** Carlos C. Arruda  
**Diretor Financeiro:** Pedro Frazão

**AÇÃO GAMES**

#### REDAÇÃO

**Editor-Chefe:** Paulo Montoia  
**Editor de Arte:** João Ailton O. de Andrade  
**Editor-Assistente:** Bento Abreu  
**Editora-Assistente de Arte:** Letícia A. Alves  
**Analista de jogos:** Ivan Cordon  
**Coordenadoras de Produção:** Érica Luísa A. Câmara, Odete Garcia

**Colaboraram nesta edição:** Consultores: Eduardo Murata, Hugo Santos, Ivan David, Mário Câmara. Fotografia: Fábio Gois. Tradução: Luís Fábio Marchesoni R. Miletto. Correspondente: Ângelo Ishi (Japão)

#### STAFF EDITORIAL

**Secretaria Editorial:** Regina Giannetti  
**Azul Press:** Benjamin S. Gonçalves  
**Sistemas Editoriais:** Walter Toscano  
**Direção Responsável:** Liège de Lima Dória Castelli

#### PUBLICIDADE

**Diretor:** Ênio Vergeiro  
**Gerente de Publicidade:** Ana Lúcia Serra  
**Gerente de Marketing Publicitário:** Cintia Mourão  
**Supervisora de Conta:** Miriam Horta  
**Contato de Agência:** Andrea Madrid  
**Contato Direto:** Marília Guiti Hindi  
**Supervisor:** José Soares

#### COMERCIAL

**Gerente de Produto:** André Felipe D'Amato  
**Gerente de Pesquisa:** Sílvia Campos

#### COMUNICAÇÃO

**Gerente de Promoções:** Sandra Galli Ponsoni  
**Gerente de Propaganda:** Vavi Zalla

**Ação Games** é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 113, Março de 1997. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 867-3000, Caixa Postal 66254, CEP 05315-970, fax: (011) 867-3300. **Rio de Janeiro:** Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021, fone: (021) 532-0313. Caixa Postal 4816, fax (021) 532-1486/532-1583. **Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 868-3018, fone (011) 868-3038, (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem. [dinap.na@email.abril.com.br](mailto:dinap.na@email.abril.com.br)

**ANER**

**IVZ**

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA EDITORA ABRIL S/A



**EDITORIA AZUL**

## NOSSAS PUBLICAÇÕES

### Entretenimento

**SET:** Cinema e Vídeo  
**SHOWBIZZ:** Rock, Pop e Comportamento  
**CONTIGO:** TV, Gente e Atualidades  
**INTERVIEW:** Entrevistas e Reportagens  
**AÇÃO GAMES:** O Mundo dos Videogames

### Esportivas

**FLUIR:** Surf  
**GRID:** Automobilismo e Velocidade

### Femininas

**UAU:** Ídolos da Juventude  
**CARÍCIA:** Comportamento Adolescente  
**BOA FORMA:** Beleza, Fitness e Saúde  
**HORÓSCOPO:** Horóscopo e Previsões

### Interesse Geral

**OS CAMINHOS DA TERRA:** Viagem, Natureza e Ecologia  
**SAÚDE É VITAL:** Prevenção e Saúde  
**VIAGEM E TURISMO**

### Arquitetura e Decoração

**A&D:** Arte e Decoração

### Guias e Anuários

**HORÓSCOPO ANUAL**  
**GUIA DE VÍDEO**

## NOSSOS ENDEREÇOS

**São Paulo:** Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 867-3000 - Fax: (011) 867-3300 - São Paulo - SP

**Rio de Janeiro:** Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021 - Caixa Postal: 4816 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486/532-1583

### REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

**Brasília:** Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644

**Campinas:** CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975

**Fortaleza:** AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 231-4761

**Minas Gerais:** M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av. Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 335-8789

**Paraná:** M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844

**Rio de Janeiro:** Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762

**Rio Grande do Sul:** Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005

**Santa Catarina:** By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519

**Vitória:** Duarte Propaganda e Marketing Ltda. - Rua Fábio Rusch, 42 A - Bento Ferreira - Espírito Santo - Telefax: (027) 324.1174

**PST**

# Contra - Legacy of War

**ÚLTIMA HORA!**

**Boiada Geral** - Confira aqui estes truques espertíssimos que quebram o maior galho. Na tela de apresentação, digite estas seqüências:



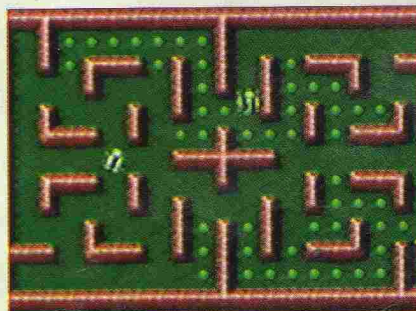
**Seleção de fases** - L2, R1, L1, R2, ←, →, ●, ■, R2, L2

**Todas as armas** - L2, R2, L1, R1, ↑, ↓, ↓, ↑. Para usar, durante o jogo, segure ■ e aperte ▲ para mudar de arma.

**Vidas extras** - L2, R2, L1, R1, ↓, ↑, ↑, ↓

**Continues infinitos** - L2, R2, L1, R1, ←, →, →, ←

**Animações** - L2, L1, R1, R2, ↑, ←, ↓, →



**Jogo secreto Tank** - R2, R1, →, ←, L1, L2

**Teste de som** - R2, R1, L1, L2, ↑, →, ↓, ←

**Jogo secreto Gyruss** - L2, L1, ←, →, R1, R2



# Os melhores games de todos os tempos sem sair de casa.

SUPER NINTENDO

## LANÇAMENTOS



E MAIS:

PINOCHIO ..... R\$ 89,00  
TOY STORY ..... R\$ 89,00

SUPER NINTENDO

## DESTAQUES

### AÇÃO

DOOM ..... R\$ 89,00  
IGNITION FACTOR ..... R\$ 69,00  
JUNGLE STRIKE ..... R\$ 89,00  
REVOLUTION X ..... R\$ 79,00  
SUPER BOMBERMAN 2 ..... R\$ 79,00

### PUZZLE

TETRIS II ..... R\$ 59,00  
TETRIS ATTACK ..... R\$ 69,00

### SIMULAÇÃO

KYLE PETTY'S RACING ..... R\$ 99,00  
LAMBORGHINI AMER ..... R\$ 59,00  
ROCK N' ROLL RACING ..... R\$ 89,00

### ESPORTE

COLLEGE SLAM ..... R\$ 79,00  
NHL STANLEY CUP ..... R\$ 59,00  
SUPER SOCCER ..... R\$ 59,00

### ESTRATÉGIA

SIM CITY ..... R\$ 59,00

### LUTA

CLAY FIGHTER 2 ..... R\$ 99,00  
P. RANGERS FIGHTING ..... R\$ 99,00  
PRIMAL RAGE ..... R\$ 89,00  
SHAQ-FU ..... R\$ 79,00  
SPAWN ..... R\$ 79,00

### AVENTURA

ARDY LIGHTFOOT ..... R\$ 79,00  
BATMAN FOREVER ..... R\$ 89,00  
BOOGERMAN ..... R\$ 99,00  
FÉRIAS ASSOMBRADAS ..... R\$ 89,00  
A ILHA DA GARGANTA CORTADA ..... R\$ 79,00  
KIRBY SUPER STAR ..... R\$ 99,00  
LIGEIRINHO-LOS G ..... R\$ 89,00  
MICHAEL J CHAOS ..... R\$ 69,00  
PITFALL THE MAYAN ..... R\$ 79,00  
PREHISTORIK MAN ..... R\$ 79,00  
SCOOBY-DOO MYSTERY ..... R\$ 99,00  
SPARKSTER ..... R\$ 89,00  
VENOM SPIDERMAN ..... R\$ 89,00

## BEST SELLERS



E MAIS:

F-ZERO ..... R\$ 59,00  
A LENDA DE ZELDA ..... R\$ 59,00  
PILOT WINGS ..... R\$ 59,00  
SUPER METROID ..... R\$ 69,00  
TETRIS & DR. MARIO ..... R\$ 59,00



ACOMPANHA  
TETRIS

GAME BOY  
CLASSIC  
apenas

R\$ 119,00

GAME BOY  
POCKET  
apenas

R\$ 149,00

## GAMEBOY

## LANÇAMENTOS



R\$ 29,00

### LUTA

KILLER INSTINCT ..... R\$ 49,00  
PRIMAL RAGE ..... R\$ 59,00  
SAMURAI SHODOWN ..... R\$ 59,00  
STREET FIGHTER II ..... R\$ 49,00  
TOSHINDEN ..... R\$ 49,00

### ESPORTE

BART VS. JUGGERNAUTS ..... R\$ 29,00  
TENNIS ..... R\$ 29,00  
TOP RANK TENNIS ..... R\$ 29,00

### SIMULAÇÃO

PINBALL FANTASIES ..... R\$ 49,00  
SUPER RC PRO AM ..... R\$ 29,00

### AVENTURA

BARBIE GAME GIRL ..... R\$ 49,00  
DONKEY KONG ..... R\$ 29,00  
DONKEY KONG LAND 1 ..... R\$ 49,00  
KID ICARUS ..... R\$ 29,00  
KIRBY'S DREAM LAND ..... R\$ 29,00  
KIRBY'S DREAM LAND2 ..... R\$ 49,00  
LITTLE MERMAID ..... R\$ 29,00  
MEGA MAN 2 ..... R\$ 29,00  
MEGA MAN 4 ..... R\$ 49,00  
SUPER MARIO LAND 1 ..... R\$ 29,00  
SUPER MARIO LAND 2 ..... R\$ 29,00  
STAR WARS ..... R\$ 29,00  
WARIO LAND ..... R\$ 29,00

### PUZZLE

ALLEY WAY ..... R\$ 29,00  
KIRBY'S BLOCK BALL ..... R\$ 49,00  
KRUSTY'S FUNHOUSE ..... R\$ 29,00  
LEMMINGS ..... R\$ 49,00  
STARGATE ..... R\$ 49,00  
TETRIS ATTACK ..... R\$ 29,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE

ENTREGA  
IMEDIATA

LIGUE JÁ: (011) 7295-9666

E RECEBA  
EM SUA CASA

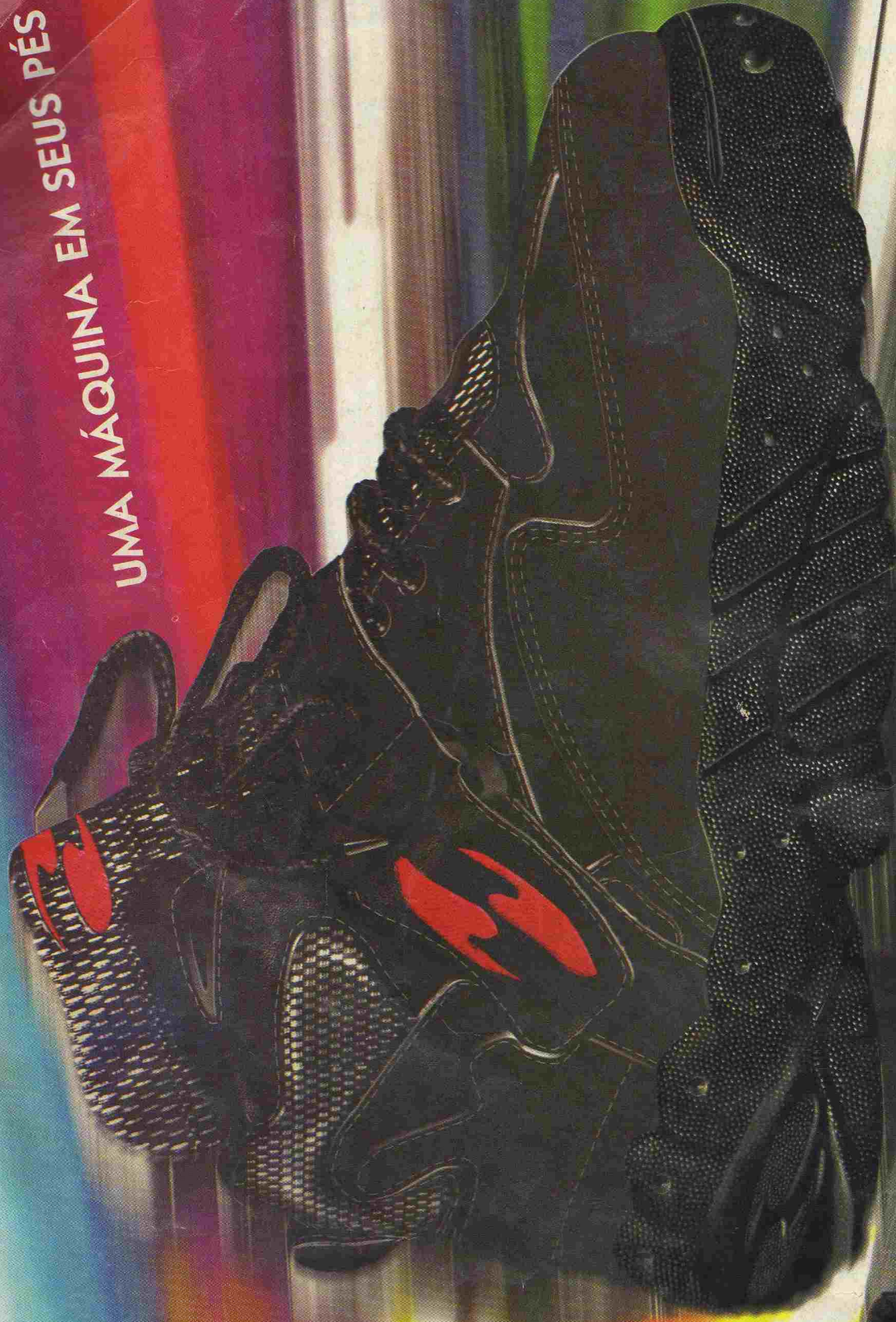
Nintendo

DIRECTSHOPPING

Nintendo



UMA MÁQUINA EM SEUS PÉS



**Bical**

NOVOS TÊNIS

